
SCID vs PC: Open Source Schach-Datenbankprogramm

Scid vs. PC
Chess Database



Inhalt

1	Online Handbuch	4
2	Installation	4
2.1	Normale Installation	4
2.2	Für Experten: SCID ohne Installation verwenden (Stick / Cloud-Speicher)	4
3	Einrichtung von SCID vs PC	5
3.1	Fenster / Darstellung einrichten	5
3.1.1	Startbildschirm, Sprache	7
3.1.2	Menu Options (Optionen).....	7
3.2	Referenz-Datenbank mit Zugbaum einrichten.....	7
3.2.1	Menu Datei	7
3.2.2	Menu Fenster	7
3.3	Engine einrichten.....	10
3.3.1	Neue Engine in SCID einfügen.....	10
3.3.2	Enginefenster einrichten	11
3.4	ECO-Datei laden.....	11
3.5	Fenster ausrichten	12
3.6	Einrichtungsdatei in neue Versionen übernehmen	12
3.7	Deutsche Übersetzung korrigieren	13
4	Verwenden der Datenbanken.....	16
4.1	Ablage (Clipbase)	16
4.1.1	Partie in Ablage kopieren.....	16
4.2	PGN-Dateien	16
4.3	SCID-Datenbank-Dateien (*.si4, *.sn4, *.sg4).....	16
4.4	Datenbank neu / öffnen / schliessen	16
4.5	Baum Fenster (Ctrl-T) / Rechtsklick auf Datenbanksymbol.....	18
4.6	Partie aus Datenbank betrachten oder in eigene Partie einfügen	17
4.7	Sortieren von Datenbanken.....	17
4.8	Datenbank Schreibschutz einstellen	17
4.9	Löschen von Partien.....	17
5	Partien Suchen / Filter anwenden.....	18
5.1	Partiedatensuche.....	21

5.1.1	Partiedatensuche: Spieler	22
5.2	Suche nach Material / Stellungsmerkmale	23
5.3	Suche nach Zügen	24
5.4	Spielersuche.....	24
5.5	Turniersuche.....	26
6	Partie	27
6.1	Neue Partie	27
6.2	Partie speichern / Partie ersetzen ->> Partie-Informationen.....	27
6.2.1	Partie speichern.....	27
6.2.2	Partie ersetzen.....	27
6.2.3	Partie-Informationen	27
6.3	Eröffnung identifizieren	28
6.4	Zugvarianten, Kommentare etc.	28
6.4.1	Varianten	28
6.4.2	Kommentare / Kommentareditor (-> Google-Übersetzung aus SCID Online-Handbuch) 28	
7	Analyse / Schachengine (Google-Übersetzung Online Handbuch)	30
7.1	Anfangen.....	30
7.2	Tasten	30
7.3	Laufende Analyse.....	31
7.4	Eigenschaften	32
7.4.1	Partieanalyse.....	32
7.4.2	Optionen.....	32
7.5	Training.....	33
7.6	Konfigurieren von Engines	33
7.6.1	Nähere Angaben	33
7.7	UCI-Konfigurationsoptionen	34
7.8	Debugging Engine stürzt ab	34
8	Datenbankkomprimierung.....	35
8.1	Name Dateikomprimierung	35
8.2	Spieldateikomprimierung	35
9	Datenbankwartung (Google-Übersetzung Online Handbuch)	35
9.1	Dubletten Suchen /löschen.....	35
9.2	Namen bearbeiten.....	36
9.3	Rechtschreibprüfung Namen	36
9.4	Rechtschreibprüfung	36
9.5	Hinzufügen von Elo-Bewertungen	37

9.6	Der Reiniger	37
9.7	Autoloading eines Spiels	37
9.8	Löschen von Kommentare / Variationen	37
9.9	Zusätzliche Tags entfernen	37
9.10	Spiele überprüfen	37
9.11	Reparieren einer Datenbank.....	38
10	Weitere Hilfreiche Funktionen.....	43
10.1	Eröffnungsbericht	43

1 Online Handbuch

Über die Seite <http://scidvpc.sourceforge.net/doc/Contents.htm> gibt es ein englisches Handbuch.

Deutsches Handbuch: Mit dem Google-Übersetzer erhält man ein wirklich respektables Handbuch:

- Google Übersetzer <https://translate.google.com/?hl=de> aufrufen
- Den Links ins weisse Textfeld auf der linken Seite einfügen,
- Den gleichlautenden Link im rechten Feld anklicken -> Die Seite inkl. Navigation wird in erstaunlich guter Sprachqualität übersetzt angezeigt.

Scid vs. PC
Chess Database



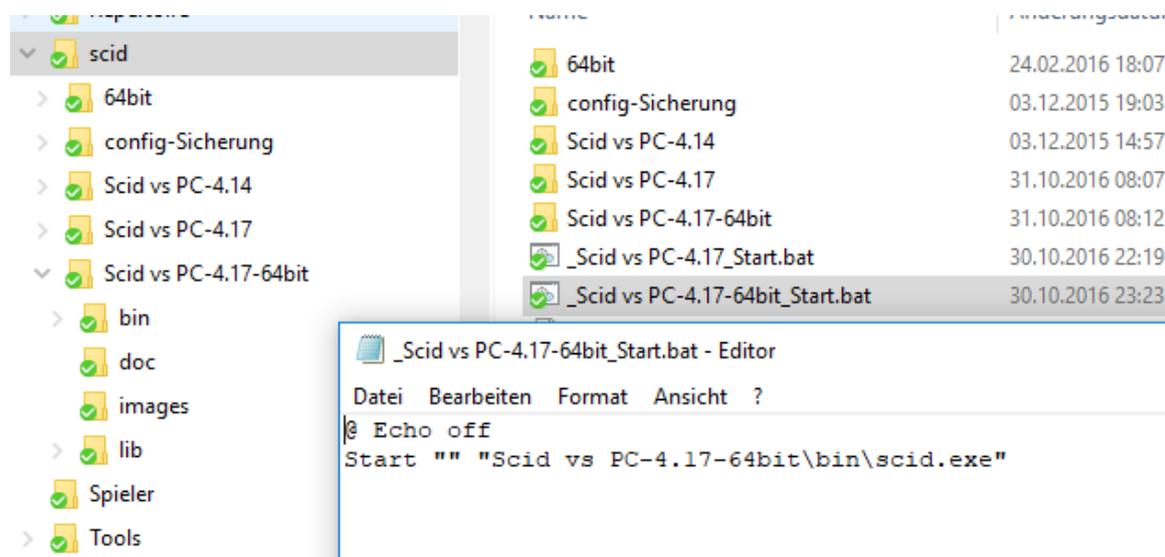
2 Installation

2.1 Normale Installation

- Nach Wunsch: SCID-Vorgängerversion deinstallieren -> falls gewünscht vorher Inhalt des Ordner `Scid vs PC\bin\config` sichern, damit dieser übernommen werden kann (siehe Kap 3 Einrichten)!
- Downloadseite: <http://scidvpc.sourceforge.net/> -> Register downloads
- Das exe starten SCID wird installiert.

2.2 Für Experten: SCID ohne Installation verwenden (Stick / Cloud-Speicher)

- SCID-vs-PC erst auf einem PC installieren
- Den gesamten Ordner der Installation (z.B. `C:\Scid vs PC-4.19`) irgendwo hin kopieren (OneDrive oder Stick)
- Falls nicht benötigt: SCID-vs-PC wieder deinstallieren
- Ohne Installation muss SCID Manuell gestartet werden *exe im Ordner bin
 - Tipps für schnelles starten: Rechtsklick auf `scid.exe` -> Verknüpfung erstellen, diese auf den Desktop oder den Hauptpfad des Sticks kopieren
 - Tipps für Cloud/Sticks: `Scid-vs-PC-4.17_Start.bat` erstellen mit relativem Pfad:
 - `@ Echo off`
 - `Start "" "Scid vs PC-4.17\bin\scid.exe"`

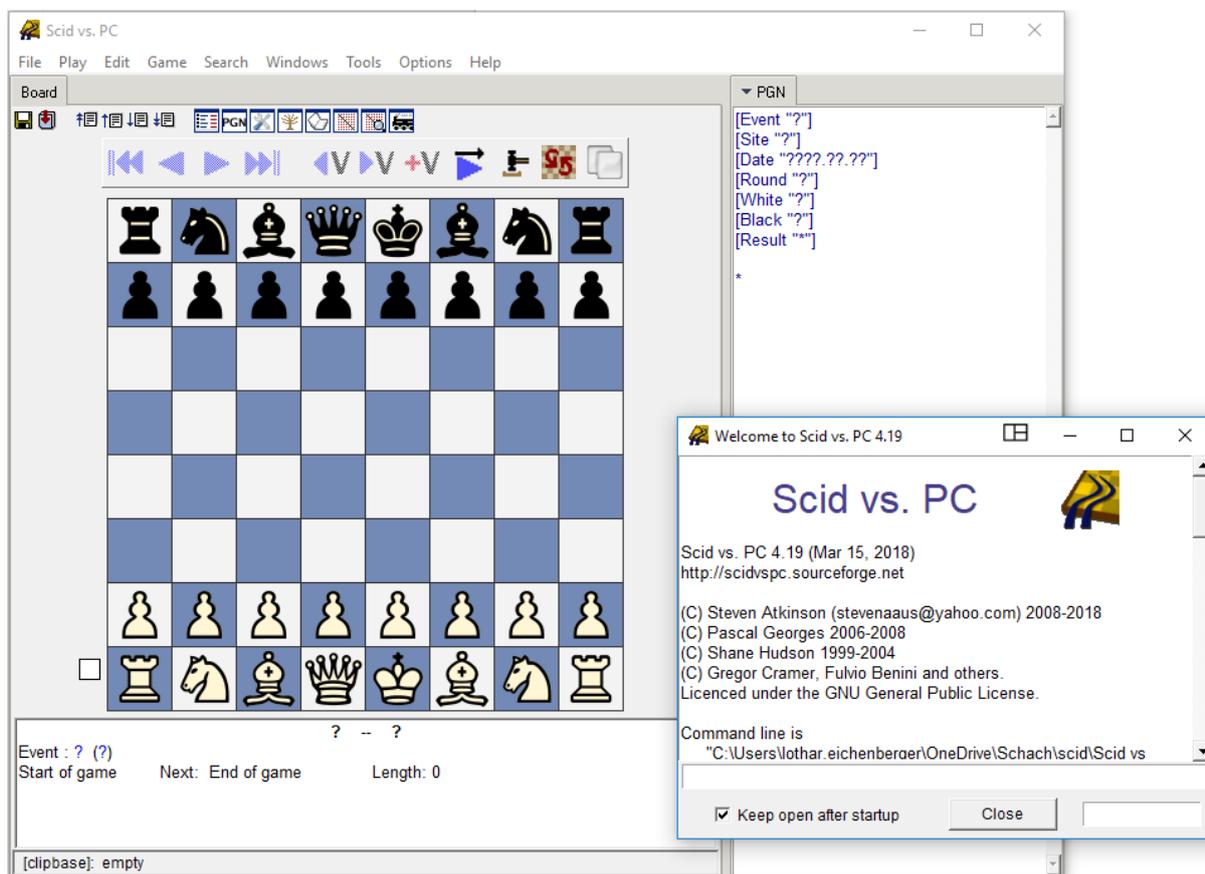


3 Einrichtung von SCID vs PC

Die Einrichtung einer älteren Version kann einfach in die neue Version übernommen werden: Einfach den Inhalt des Ordners **Scid vs PC\bin\config** von der alten in die neue Version kopieren.

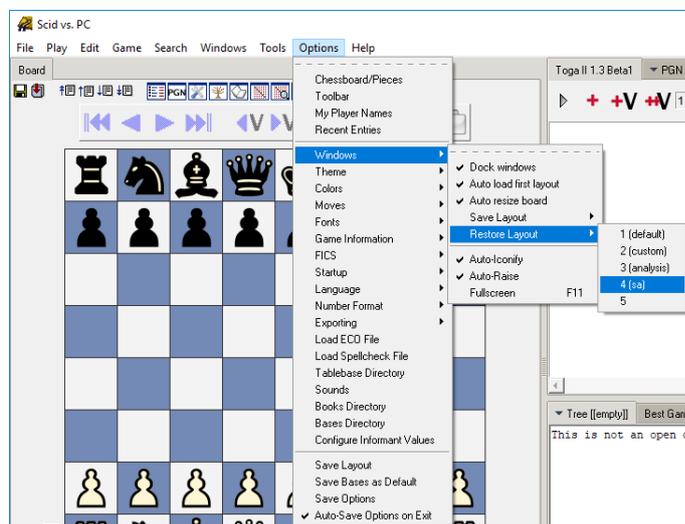
➔ *Ich mache das nie, da ja SCID nicht allzu oft aktualisiert wird.*

3.1 Fenster / Darstellung einrichten



Nach der Installation kommt SCID vs PC in einer Standardlayout daher, welches nur das Brett und das PGN-Fenster zeigt. Die mächtigen Tools wie die **Partieliste** der Datenbank, Eröffnungs-/**Zugbaum**, **Analyse-Engine** fehlen noch. Wir möchten diese Fenster aber bei jedem Start präsent haben.

3.2 Vorgefertigte Layouts



Unter Optionen Fenster >> Layout wiederherstelle" können verschiedene bereits mitgelieferte Layouts gewählt werden.

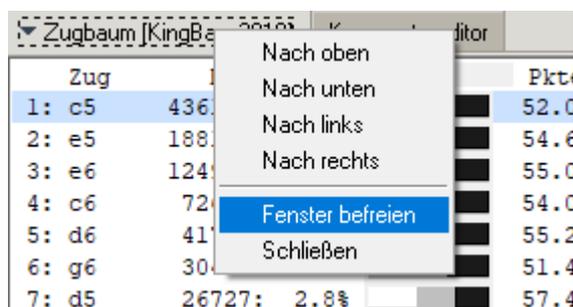
Selbst eingerichtete Layouts können über "Layouts speichern" unter einem Namen gesichert werden.

Soll das aktuell geladene Layout mit den vorgenommenen Anpassungen gesichert werden, wählen Sie "Layout speichern" direkt im Menü "Optionen" (weit unten) und gehen nicht über "Fenster".

3.3 Fenster verschieben / an- abdocken

Die einzelnen Funktionen von SCID ist alle in separaten Fenstern untergebracht. Je nach Vorliebe können diese als "frei herfliegende" Fenster, oder angedockt verwendet werden. Default sind die Fenster angedockt. Geändert wird das unter Optionen >> Fenster >> Fenster docken.

Achtung, durch diese konsequente Fensterideologie verändern sich auch die Tastaturbefehle je nachdem in welchem Fenster man sich befindet.



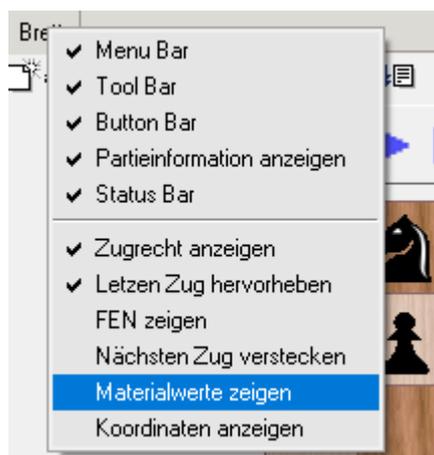
Mit Rechtsklick auf den Tab oben jedes Fenstern kann dieses befreit oder oder verschoben werden.

Selbstverständlich können die Fenster auch per **drag & drop** mit der Maus gepackt und verschoben werden.

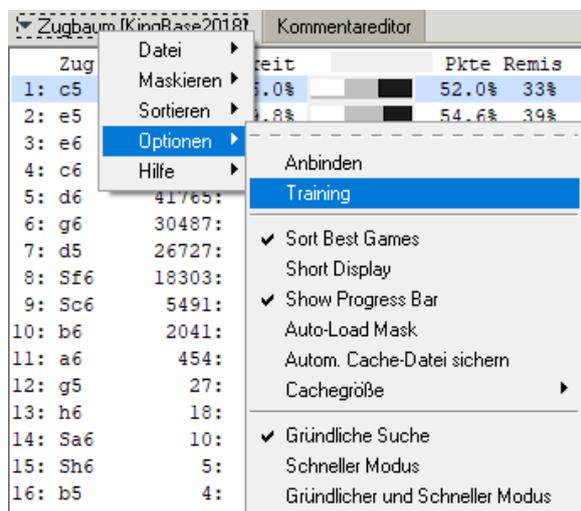
3.4 Brettfenster / Zugbaumfenster mit zusätzlichen Optionen

Das **Brettfenster** hat im Pop-Up-Menu noch diverse Einstellungsmöglichkeiten.

Das **Zugbaumfenster** stellt mit Linksclick noch ein paar mächtige Funktionen zu Verfügung.



sehr



Als Beispiele siehe dazu Kapitel [12 Masken \(Baumfenster\)](#)

3.5 Beispiellayout Lothar Eichenberger

Nachfolgend zeige ich die Erstellung eines eigenen Layouts. Das hilft auch gleichzeitig die den Umgang (platzieren / Verschieben) der angedockten Fenster.

- Schwarze Schrift: Empfohlene Einstellungen
- grüne Schrift: Einstellung nach eigenem Gutdünken

3.5.1 Startbildschirm, Sprache

- kleines Infofenster beim Start: Haken bei "Keep open..." entfernen -> "Close". Es wird danach beim Aufstarten trotzdem immer angezeigt schliesst sich dann aber von selber

3.5.2 SCID-Fenster vergrößern auf ca.80% des Bildschirms, damit alle Fenster gut Platz finden werden, hierfür Mauszeiger an eine Ecke platzieren bis er sich in einen diagonalen Doppelpfeil verändert und dann per Drag & Drop das Fenster in die gewünschte Grösse ziehen.

3.5.3 Menu Options (Optionen)

Menu Options -> dann folgende Einstellungen vornehmen:

- Language > deutsch
- Schachbrett
 - Holz braun unten das zweite von rechts
 - Figuren Alpha (oder Merida 1,2,3)
- Werkzeugleiste
 - Alle (*Werkzeugsymbole oberhalb de s Brettes*)
- **Züge**
 - Variantenfenster anzeigen (*damit beim Anschauen eines Spiels bei Verzeigung von Variante eine Auswahl kommt, mit welcher Variante man weiterfahren will*)
 - Letzten Zug hervorheben (Farbe gelb statt grau)
- **Partieinformationen**
 - Koordinaten anzeigen
 - Materialwerte anzeigen
- **Autostart**
 - Partieliste
 - PGN-Fenster
- **Layout speichern**
- **Optionen speichern**

3.6 Referenz-Datenbank mit Zugbaum einrichten

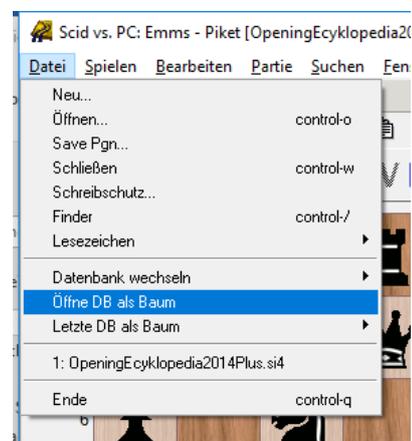
3.6.1 Menu Datei

Menu Datei >> "öffne DB als Baum"

Datenbank öffnen -> Referenzdatenbank, grosse Datenbank die man mit dem Zugbaum nutzen möchte wie Eröffnungszyklopädie oder MegaBase etc.

3.6.2 Menu Fenster

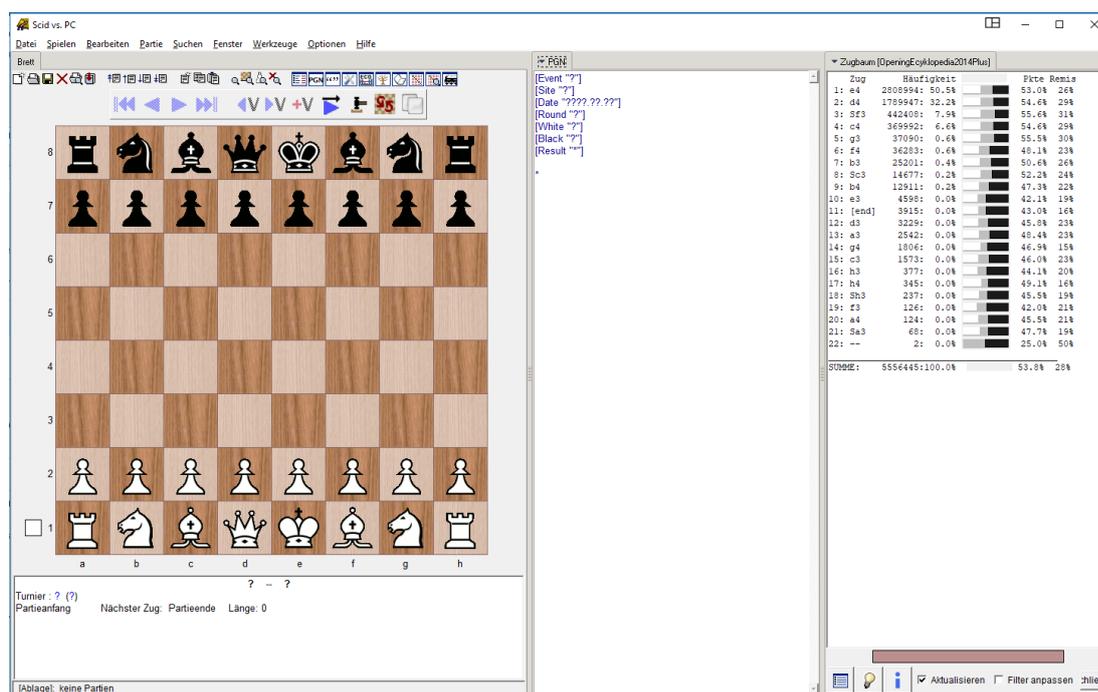
- **Zugbaum** (Falls Zugbaum nicht bereits geöffnet wurde: **Menu Fenster >> Zugbaum**)
 - -> schauen, dass Zugbaum soeben geöffnete Datenbank anzeigt und nicht etwa die "Zwischenablage" (evt 2x öffnen)



- evt. Rechtsklick auf Titelzeile des Zugbaums -> "nach rechts" anklicken, Fenster wird in eigenes Abteil nach rechts verschoben -> so bleibt PGN-Fenster immer sichtbar
 - bei kleinem Bildschirm ist es besser Zugbaum und Notation zusammen zu lassen
- Button mit blauem i drücken damit im Zugbaum alle Statistik-Informationen angezeigt werden.



SCID vs PC sieht nun etwas so aus:



- **Menu Fenster >> Partieliste**

- Die geöffnete Partieliste verdeckt nun wahrscheinlich das Brett. Das wollen wir natürlich nicht: Partieliste oben packen und per drag&drop nach rechts zum Zugbaum schieben - beide sind nun als Register im gleichen Abteil platziert
- Rechtsklick auf Titelzeile der Partieliste -> "nach unten" anklicken Partieliste ist nun unterhalb des Zugbaums
 - Hinweis Unterhalb der Partieliste sieht man nun alle geöffneten Datenbanken, die Zwischenablage und die soeben geöffnete Datenbank, welche auch gleich markiert ist.
 - Hinweis 2: Über Rechtsklick auf die grosse Datenbank >> More >> Symbol ändern kam dieser auch gleich ein anderes Symbol vergeben werden z.B. "Large Database"  Large database

- **Menu Fenster >> Kommentareditor**

- Packen und als zweiter Tab zu Zugbaum verschieben, danach aber wieder Tab mit Zugbaum aktivieren, so dass dieser Tab sichtbar ist.

- **Grösse anpassen:** Alle Fenster so verschieben, dass v.a. Zugbaum/Partieliste gut lesbar sind - evt Diagrammteil etwas verkleinern.

Damit Einstellung immer so bleibt: Häkchen bei "automatisch speichern bei verlassen" (Menu Optionen zuunterst) unbedingt **entfernen, danach Optionen und Layout speichern**

- **Menu Optionen >> Layout speichern**
- **Menu Optionen >> Optionen speichern**

- SCID schliessen - neu starten
- Datenbank öffnen
- nun sollte Zugbaum automatisch sich mit der Datenbank verknüpfen und die Varianten anzeigen

Nun sollte SCID vs PC sieht nun schon recht gut nutzbar aus:

The screenshot displays the SCID vs PC software interface. On the left, a chessboard shows a game in progress with a yellow highlight on the square g4. The board is labeled with files a-h and ranks 1-8. Below the board, the game details are shown: Emms, John M (2527) vs Piket, Jeroen (2649) (1/2-1/2). The game is from the Mondariz zt 1.1, Mondariz (2000.09.06, Runde 4) C82. The next move is 14. ... Lh5 and the game length is 25 moves. Variants are listed as 1: 15.Sf5?!

The central pane shows the PGN file content, including event information and move lists. The right pane displays a tree view of the game, showing the main line and alternative moves. Below the tree, a table lists related games from the database:

Numme	Weiß	Schwarz	Ergeb	Länge	Datum	Turnier	W-Elo	S
1	Emms, John M	Piket, Jeroen	=-0	25	2000.09.06	Mondariz zt 1	2527	2
2	Tiviakov, Sergei	Brenninkmeijer, Jori	1-0	34	2001.09.07	Staunton CC	2618	2
3	Kasparov, Garry	Grischuk, Alexander	1-0	45	2001.03.06	Linarex 18th	2849	2
4	Kamsky, Gata	Topalov, Veselin	0-1	32	2009.02.18	World Chess t	2725	2
5	Mista, Aleksander	Bojkov, Dejan	1-0	35	2011.09.20	SRB-chT Cent	2561	2
6	Nyback, Bojan	Fedorov, Alexei	=-0	31	2003.10.12	EU-chT (Men)	2557	2
7	Nyback, Tomi	Stellwagen, Daniel	1-0	33	2005.10.22	Bundesliga 05	2563	2
8	Caro-Kann	4.h4 h5 5.c4 e6 6.hc	*	15	2011	Survey		
9	Slav Defence	12.0-0 hc5 13.hd3	*	26	2006	Survey		
10	King's Indian Classi	12.f2 g5 13.hd3	*	26	2012	Survey		
11	Saskiran, Krishnan	Radjabov, Teimour	0-1	51	2008.10.21	EU-Cup 24th	2694	2
12	Gausel, Einar	Lie, Kjetil A	=-0	64	2003.09.07	Nordic-ch	2533	2
13	Jobava, Baadur	Bareev, Evgeny	1-0	34	2003.10.04	EU-Cup 19th	2596	2
14	Bu Xiangzhi	Vasiukov, Evgeni	1-0	63	2002.02.05	Moscow Aero	2593	2
15	Moiseenko, Alexanc	Kempinski, Robert	=-0	89	2002.03.23	Rector Cup 4t	2559	2
16	Golod, Vitali	Comp Shredder 4	=-0	86	2000.03.03	ISR-chT	2566	2
17	Milman, Lev	Echavria, Johann	1-0	43	2005.08.08	American Cor	2459	2
18	Sicilian Schevening	6.g4 h6 7.#e3 a6 9.#	*	22	2006	Survey		
19	Short, Nigel D	Zhupan, Zhenn	1-0	32	2003.09.22	Reino Kinos	2701	2

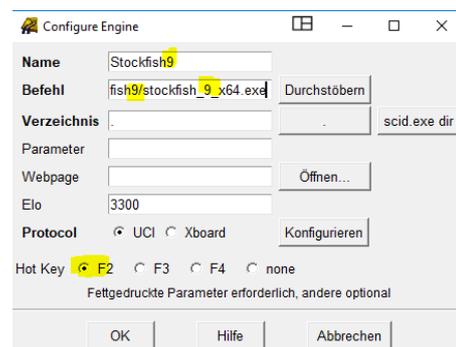
3.7 Engine einrichten

Stockfish ist als erste Engine bereits bei SCID-download dabei. Kap 3.3.1 ist also freiwillig.

3.7.1 Neue Engine in SCID einfügen

- Je nach Wunsch: Neuste Stockfish-Version downloaden
 - <http://stockfishchess.org/> -> entzippen in beliebiges auffindbares Verzeichnis (eigene Dokumente\Schach\Engines)
 - Die gewünschten Engines in das Engine-Verzeichnis von SCID kopieren (**dadurch wird rel. Pfad erhalten für Stick/Cloud**)
 - ..aber in neuen Unterordner, damit SCID-Version von Stockfish erhalten bleibt
 - z.BScid vs PC-4.19\bin\engines\stockfish9\stockfish_x64.exe
 - es reicht6 nur die >Engine-Datei stockfish_x64.exe einzufügen)
 - Werkzeuge > Analyse-Engine "alte Stockfish" kopieren
 - Bei Kopie:
 - Name und evt. ELO-Zahl anpassen,

- über "Befehl" manuell den Pfad der exe-Datei korrigieren, so dass der relative Pfad stehen bleibt `./engines/stockfish9`
-> **Achtung SCID verwendet Slash "/" (statt Backslash "\")**
-> unter Verzeichnis kann dann einfach ein Punkt stehen **bleiben** (für das Verzeichnis von Scid.exe)
- F2 als Button wählen
- Konfigurieren:
 - Hash in MB angeben also etwa 3200 = 3.2 GB wenn man 8 GB Speicher hat
 - Threads = bis max Anzahl Prozessoren des PC (ich nehme jeweils 1,2 weniger)
- OK drücken -> Konfiguration wird geschlossen
- neue Engine zuoberst auf Liste bringen (Pfeiltasten links)
- dann den Haken bei "Niedrige Priorität" entfernen



3.7.2 Enginefenster einrichten

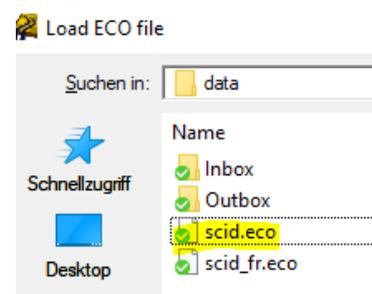
- Stockfisch starten -> F2 oder "Werkzeuge" >> Engine1 starten.
- Fenster wird irgendwo platziert - wahrscheinlich rechts bei der Partieliste
- Die laufende Engine über II anhalten (nicht Fensterschliessen!), damit PC nicht rechnen muss
- Fenster per Drag&Drop nach links oben zum Brett (Tab "Board") schieben, dann via Rechtsklick nach unten unterhalb Brett platzieren.
 - **Tipp:** Engine nie mehr über F2 oder Werkzeuge/Starte Engine1 starten oder schliessen, weil das Fenster sonst wieder rechts neu aufgeht.
-> Einfach mit II - Knopf pausieren / Pfeil wieder starten
- Button: Infos anzeigen aktivieren
- Schachbrett nach oben schieben, dass Infos und ca. 4 Analyse-Zeilen gerade noch gesehen werden



3.8 ECO-Datei laden

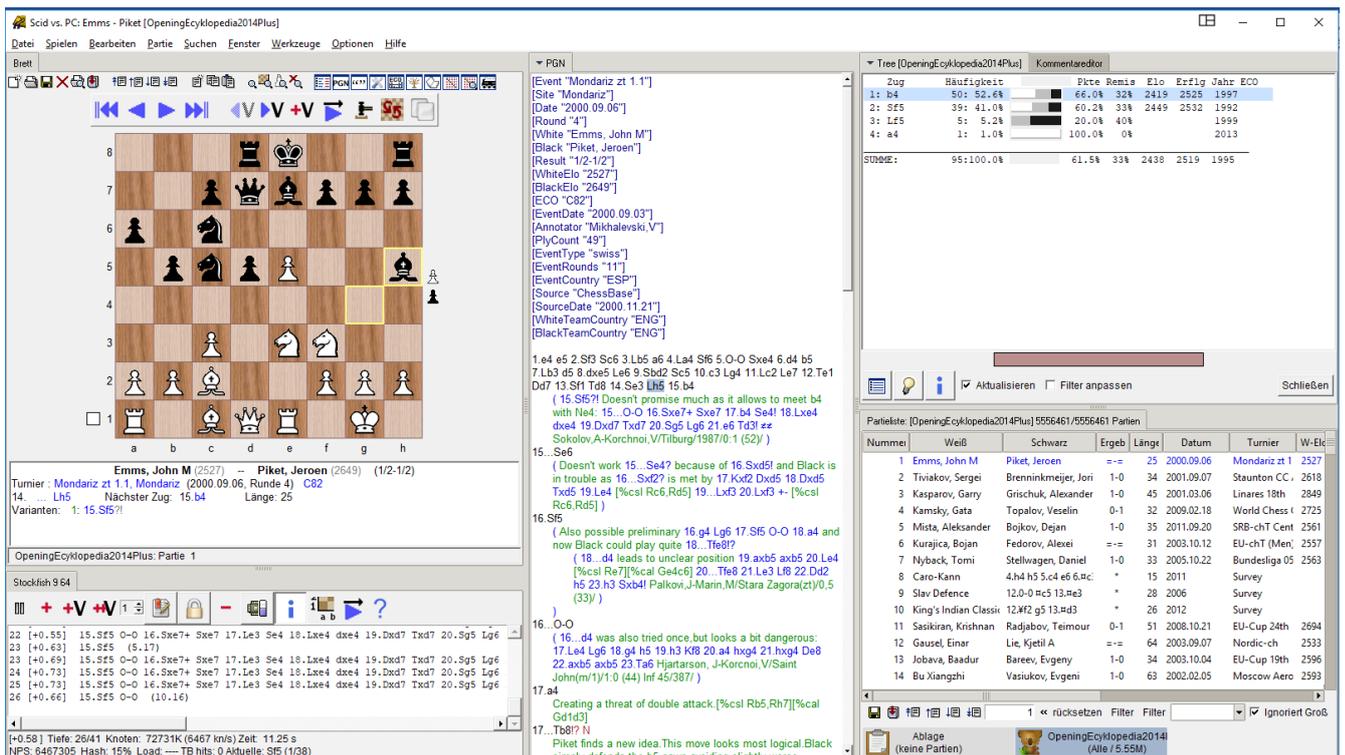
SCID vs PC kann die Eröffnungen identifizieren und den ECO-Code zuweisen. Unter Optionen >> ECO-Datei laden kann eine entsprechende Datei geladen werden. Unter dem Pfad `.../Bin/Data` hat SCID bereits eine Datei mitgeliefert.

Dann in der Partei: Menu: **Partie >> Eröffnung identifizieren**



3.9 Fenster ausrichten

- Schachbrett so breit, dass alle Icons angezeigt werden
- Schachbrett so hoch, dass Engine-Info angezeigt wird
 - Je nach Belieben: Mit Rechtsklick Tab Brett ganz oben Status-Bar und "Game-Info" wegklicken, dann wird Brett deutlich grösser
- rechter Teil so breit, dass in Zugbaum alle Daten angezeigt werden -> Falls mit Masken gearbeitet wird, sollte noch mehr Platz gelassen werden damit die Zugkommentare sichtbar sind (siehe Kap 12)
- Rest entsprechend ausrichten
- Layout speichern
- Optionen speichern



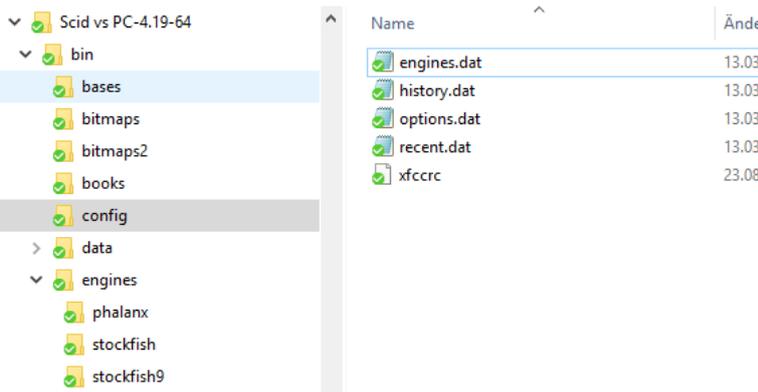
Nach der Einrichtung präsentiert sich SCID vs PC kompakt und übersichtlich

3.10 Einrichtungsdatei in neue Versionen übernehmen

Die Einrichtung muss nicht jedes Mal wiederholt werden sondern kann jeweils von einer älteren Version in die neue Version übernommen werden:

Einfach den Inhalt des Ordners **Scid vs PC\bin\config** von der alten in die neue Version kopieren.

➔ Ich mache das nie, da ja SCID nicht allzu oft aktualisiert wird.



3.11 Deutsche Übersetzung korrigieren

Die deutsche Übersetzung der Menus von SCID hat ein paar Fehler, man kann damit leben.

Eine jedoch ist etwas irreführend, weil man die Funktion oft braucht:

Im SCID-Programm-Pfad unter bin\lang deutsches Sprachpaket (deutsch.tcl) in Editor nehmen (nicht doppelklicken sondern Windows - Editor (oder Notepad) öffnen und mit Maus hineinziehen) und folgendes ersetzen (Ctrl-h):

Stellung PGN -> Partie als PGN kopieren

ToDo: Alle Links auf der entsprechenden Internetseite abarbeiten

4 Scid vs. PC's Hauptfenster (Brettfenster)

Dieser Abschnitt beschreibt die das Brettfenster (mit der aktuellen Partie), den darunter befindlichen Partieinformationsbereich und einige andere Widgets. Siehe auch separate Hilfeseiten zu [Menüs](#), [Kartenanpassungen](#), [anderen Farben](#), [Anleitungen](#) zum [Eingeben von Schachzügen](#), [Tastaturkürzeln](#) zum Navigieren in Spielen und zum [Zeichnen von Pfeilen und Markierungen](#).

Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf die Registerkarte "Karte" klicken (oder die gesamte Karte im abgedockten Modus), können Sie viele der unten beschriebenen Elemente ein- und ausblenden. Siehe Scids Tipp des Tages für mehr hilfreiche Hinweise.

4.1.1.1 Haupttastenleiste

Tastenbelegungen für jede Taste werden in Klammern angezeigt.

-  Gehe zum Anfang der Partie [home]
-  Einen Zug zurück [links]
-  Einen Zug vorwärts [rechts]
-  Gehe zum Ende der Partie [End]
-  In eine Variante wechseln [v] (Halten des Buttons zeigt ein Menü mit verfügbaren Varianten)
-  Die aktuelle Variante verlassen [z] (Rechte Maustaste beendet alle Varianten)
-  Füge eine neue Variante hinzu [control + a]
-  Autoplay-Modus starten / stoppen [control + z] (Rechtsklick spielt alle Filterspartien automatisch)
-  Start / Stopp Testmodus [Strg + Leertaste]
-  Drehe das Brett um [control + f]
-  Vergrößern Sie die geöffneten Fenster [Tab]. Diese Funktion braucht es nur wenn die einzelnen Fenster nicht angedockt sind. (Rechtsklick zeigt Start-Fenster)

4.1.1.2 Symbolleiste

Am oberen Rand des Hauptfensters befindet sich eine Reihe kleiner Symbole, die als Toolbar bezeichnet werden. Wenn Sie mit der Maus über die Maus fahren, wird ihr Name angezeigt, und Sie können auswählen, welche Symbole angezeigt werden sollen **Optionen-> Symbolleiste**. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Symbol Partei ersetzen,  um schnell zu speichern.

4.1.1.3 Spiel Information Fenster

Das Game Info Fenster kann durch Drücken von Control-i ein- und ausgeblendet werden. Unterhalb des Brettes finden Sie allgemeine Informationen zur aktuellen Partie. Es enthält **Spielernamen, Ratings, Turnier / Ort** sowie **ECO-** Codes.

Wenn Scid eine geeignete Fotodatei finden kann, werden hier Spielerfotos angezeigt. Wenn Sie darauf klicken, werden sie kleiner.

Der Spielinformationsbereich zeigt auch Spielerfotos und Turnierergebnisse an. Anzeigeoptionen für dieses Fenster sind in Optionen-> Spielinformationen .

4.1.1.4 Materialwerte

Auf der rechten Seite der Tafel wird die **Materialbilanz** durch kleine Schachfiguren angezeigt.

4.1.1.5 Die Statusleiste

Die Statusleiste zeigt Informationen über die aktuelle Datenbank und das Spiel an - einschließlich Spielnummer, Spielflags und ob das Spiel geändert wurde oder die DB schreibgeschützt ist. Gelegentlich werden andere Informationen angezeigt - z. B. übereinstimmende Züge (wenn Züge mit der Tastatur eingegeben werden) und gelegentliche FICS-Benachrichtigungen.

4.1.1.6 Autoplay-Modus

Im Autoplay-Modus spielt SCID automatisch die Züge der aktuellen Partie. Die Zeitverzögerung zwischen den Zügen kann von eingestellt werden Optionen -> Züge -> Autom. Vorspielen

Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf Autoplay klicken, wird die automatische Wiedergabe durch alle Filterspiele fortgesetzt.

Autoplay wird auch gestartet, wenn das Spiel kommentiert wird. Wenn Sie die Autoplay-Taste drücken, wird die Annotation gestoppt.

Aktualisiert: Scid vs. PC 4.19 Feb 2018

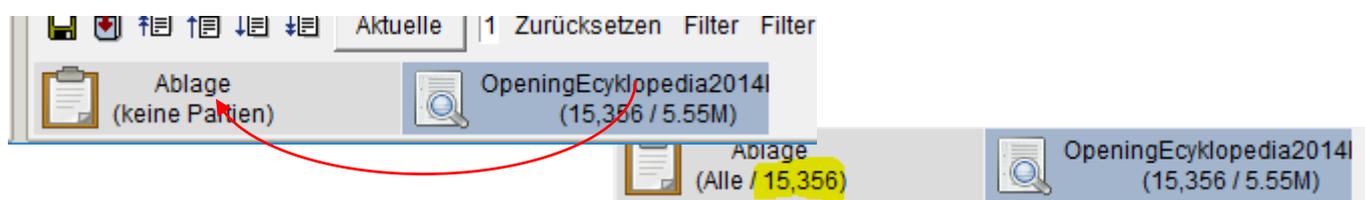
5 Verwenden der Datenbanken

5.1 Ablage (Clipbase)

Die Ablage (Clipbase) ist eine virtuelle Datenbank eine Art Zwischenspeicher. Sie wird verwendet, um Partien von einer physischen (gespeicherten) Datenbank zur anderen zu kopieren oder auch einfach, um Partien einzugeben, die man nicht direkt in einer Datenbank speichern will. Die Clipbase ist sehr nützlich, wenn Partien aus einer grösseren Datenbank gefiltert wurden (z.B. bestimmte Eröffnung, Spieler) und aus den Ergebnissen nun eine neue Datenbank erstellt werden soll.

Zum Kopieren der Datenbank-Partien, einfach auf Datenbank mit den (gefilterten) Partien klicken, halten und mit der Maus per drag&drop die Partien in die andere Datenbank verschieben.

Hinweis: Die Clipbase beansprucht den Speicher des Computers. Bei sehr vielen Partien, kann das den PC verlangsamen.



Gefilterte Ergebnisse kopieren. Mit Maus Datenbank packen und auf andere hinüberschieben

5.1.1 Partie in Ablage kopieren

Um eine Datei in die Clipbase zu kopieren klicke ich Sie in der Datenbank an und wähle Menu Bearbeiten >> in Ablage kopieren Ctrl-C

5.2 PGN-Dateien

PGN ist das Standardformat für Schachspiele, und Scid wird gerne große Spielarchive öffnen und anzeigen. **PGN ist jedoch nicht das native Format von Scids Datenbanken.** Änderungen, die an einer PGN-Datei für ein einzelnes Spiel vorgenommen wurden, können in PGN gespeichert werden: Datei -> PGN speichern . Wenn Sie jedoch eine Datei mit mehreren Spielen ändern möchten, müssen Sie diese zunächst in eine Scid-Datenbank konvertieren. Der einfachste Weg dazu besteht darin, die Spieleliste zu öffnen und die PGN-Datei in die Clipbase zu ziehen. Nachdem Sie Änderungen in der Clipbase vorgenommen haben, verwenden Sie Export , um sie zurück in PGN zu schreiben.

5.3 SCID-Datenbank-Dateien (*.si4, *.sn4, *.sg4)

Scid-Datenbanken bestehen aus drei Dateien - einer **Indexdatei (Dateiendung .si4)**, einer **Namensdatei (.sn4)** und einer **Spieldatei (.sg4)**.

Scid weist nur drei Bytes für einige Datenfelder zu. Das bedeutet, dass die maximale Anzahl der Spiele von si4 16.777.214 beträgt.

5.4 Datenbank neu / öffnen / schliessen

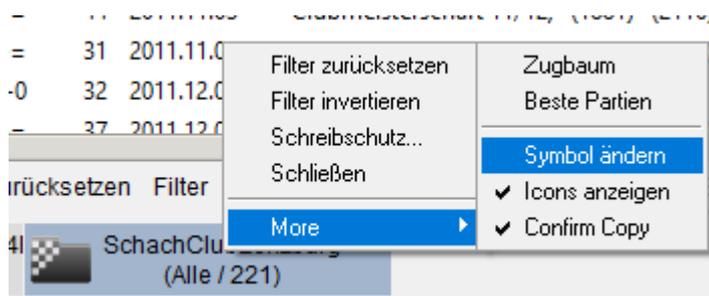
Menu Datei >> neu öffnet eine Datenbank

Menu Datei >> Öffne DB als Baum, öffnet Datenbank und gleichzeitig das Zugbaumfenster

Menu Datei >> neu erstellt neue Datenbank. Diese kann z.B. mit gefilterten Ergebnissen gefüllt werden.

Geöffnete Datenbanken werden unten in der Partieliste angezeigt.

Einer geöffneten Datenbank kann ich über Rechtsklick ein Symbol zuweisen. Das auch beim nächsten laden bleibt.



5.5 Partie aus Datenbank betrachten oder in eigene Partie einfügen

Über Rechtsklick einer Datenbankpartie kann ich diese betrachten oder laden. Lade ich sie so wird diese im PGN-Fenster angezeigt. Betrachte ich sie nur wird sie in einem Separaten Fenster angezeigt. Von dort kann ich diese nun als Untervariante (Kommentar) in meine eigene Partie einfügen.

5.6 Sortieren von Datenbanken

Sortieren kann über zwei Arten:

- über Datenwartungsfenster Werkzeuge>>Wartung>>Wartungsfenster oder **Ctrl** + **M**
- durch Anklicken der Spaltenüberschriften

Die Sortierfunktion von SCID ist sehr mächtig. Wenn Sie eine Datenbank sortieren, die nicht schreibgeschützt ist, werden die Ergebnisse sofort gespeichert und die Reihenfolge der Spiele wird permanent geändert. Wenn dies nicht erwünscht ist, kann man zuerst die Datenbank **schreibgeschützt** werden (Menu Datei >> Schreibschutz) oder die Spiele in der Clipbase (Ablage) sortieren.

Wenn eine Datenbank sortiert wird, wird nur die **Indexdatei** geändert, die Spiele-Datei jedoch nicht geändert. Dies kann zu einer langsamen Baum-, Positions- und Material- / Mustersuche führen. Nach dem Sortieren sollte man die Spieldatei neu anordnen, indem man sie **komprimiert**, um eine gute Suchleistung aufrechtzuerhalten. Außerdem können nur Datenbanken, die nach **ECO- Codes** sortiert (und anschließend komprimiert) werden, schnelle Zugbaumsuchen verwenden.

5.7 Datenbank Schreibschutz einstellen

Menu Dateu Schreibschutz: verhindert ein beschreiben de Daten bank und ermöglich das Sortieren der Datenbank ohne dass die Sortierung gespeichert wird.

Entfernt wird der Schreibschutz durch Schliessen und erneutes Öffnen der Datenbank.

5.8 Löschen von Partien

Partien könne **nicht direkt gelöscht** werden. Sie können nur das Flag gelöscht erhalten, bleiben aber in der Datenbank. Diese Flag setzt man:

- Mit Rechtsklick>> Löschen
- über das Wartungsfenster vor unter Markierung der ganze Filter gelöscht werden kann

Will man Partien defintiv löschen so muss die Datenbank komprimiert werden. Siehe Kapitel 8 Partie

SCID ist kein Spielprogramm sondern eine Datenbank. Daher ist das Men Datenbank zu sehen.



Wichtig: Bevor eine neue Partie erstellt oder eine bearbeitet wird, sollte man sich immer bewusst sein, auf welcher Datenbank man sich gerade befindet (markierte DB unterhalb Partieliste).
Für nur spielerisch/testhalber erfasste Partien verwendet man am besten die Ablage (Clipbase)

5.9 Neue Partie

Menu: **Partie >> Neue Partie:** Das Brett wird zurückgesetzt und das PGN-Fenster geleert.

Partie ersetzen

Überschreibt die geladene Partie einer Datenbank mit der allenfalls veränderten Version an der ich gerade arbeite.

5.10 Partie speichern / Partie ersetzen ->> Partie-Informationen

5.10.1 Partie speichern

Partie speichern = geänderte Datei wird als neue Partie der Datenbank hinzugefügt (**Achtung Dubletten!**)

5.10.2 Partie ersetzen

Partie ersetzen = Datenbankpartie wird überschrieben -> **Vorsicht bei Referenzdatenbank**, will man das Original wirklich überschreiben?

5.10.3 Partie-Informationen

The screenshot shows a dialog box titled "OpeningEcyklopedia2014Plus: Partie ersetzen... 1". It contains the following fields and controls:

- Weiß:** Emms, John M
- Schwarz:** Piket, Jeroen
- Turnier:** Mondariz zt 1.1
- Ort:** Mondariz
- Runde:** 4
- Datum:** 2000 . 09 . 06 (with a calendar icon and a "Heute" button)
- Turnierdatum:** 2000 . 09 . 03 (with a calendar icon and an "=Datum" button)
- Ergebnis:** = (dropdown)
- Weiß Elo:** 2527
- Schwarz Elo:** 2649
- ECO Code:** Klassifiziere (dropdown) with C82
- Extra tags (eg: Annotator "Anand"):** A text area containing:
 - Annotator "Mikhalevski,V"
 - PlyCount "49"
 - EventType "swiss"
 - EventRounds "11"
- Buttons:** "Speichern" and "Abbrechen" at the bottom.

Zusätzliche Informationen werden im Format Feldname "Feldinhalt" im Fenster rechts eingefügt.
Die ECO-Code-Klassifizierung funktioniert nur wenn die ECO-Datei geladen ist (siehe Kapitel 3)

5.11 Eröffnung identifizieren

Partie >> Eröffnung identifizieren

Voraussetzung die ECO-Datei ist geladen siehe unter Einstellungen Kap 3

5.12 Zugvarianten, Kommentare etc.

5.12.1 Varianten

Bitte die selbsterklärenden Funktionen in Menu bearbeiten beachten. Diese können auch über Rechtsklick der Maus im PGN Fenster angerufen werden.

- **Als erste Variante** setzen = innerhalb gleichwertiger Varianten die Reihenfolge ändern
- **Variante als Partiefortsetzung** setzt Variante eine Stufe höher.
- **Variante testen** ist ein Modus der ein- und ausgeschaltet wird. Die aktuelle Variante wird ab der aktuellen Position mit den nun eingegeben Zügen überschrieben. Sobald der Modus wieder ausgeschaltet wird, wird (Bearbeiten >> Variante testen), wird die Partie wieder hergestellt und die eingegebene Variante gelöscht.

5.12.2 Kommentare / Kommentareditor (-> Google-Übersetzung aus SCID Online-Handbuch)

Mit dem Kommentareditor können Sie Kommentare und Anmerkungen hinzufügen, und enthält auch eine kleine Tafel zum Zeichnen von Pfeilen (etc). Diese drei Abschnitte können durch Drücken der Taste / angezeigt werden Taste.

5.12.2.1 Bemerkungen

Sie können Kommentare hinzufügen, indem Sie sie in das Eingabefeld eingeben (wobei die Tastenkombinationen "Control-A", "Control-Z" und "Control-Y" zum Bearbeiten von Text und zum Rückgängigmachen von Änderungen verwendet werden können). Kommentare werden automatisch gespeichert, wenn Sie an eine andere Position im Spiel gehen oder die Maus vom Kommentar-Editor wegbewegen.

Kommentare können auch zu Beginn eines Spiels oder einer Variation vorhanden sein. Um einen Kommentar vor einer Variation hinzuzufügen, gehen Sie zum ersten Zug der Variation; Gehen Sie dann einen Schritt zurück, bevor Sie den Kommentar eingeben.

Mit dem Fokus im Kommentareditor kann man das Spiel vorwärts und rückwärts bewegen, indem man die Tasten Strg + Links / Rechts drückt. Control-Enter speichert den Kommentar und schließt das Fenster.

5.12.2.2 Anmerkungssymbole

Scid verwendet den PGN-Standard und NAGs für Annotationssymbole. Während die gebräuchlichsten Symbole als ASCII-Zeichen (wie "!" Oder "+ -") angezeigt werden, müssen andere als passender numerischer Wert eingegeben werden (dh - eine Zahl von 1 bis 255). Zum Beispiel bedeutet der NAG-Wert 36 "Weiß hat die Initiative" und wird im PGN-Fenster als "\$ 36" angezeigt.

Die gebräuchlichsten Bewegungsbewertungssymbole (!,?, !!, ??,!? Und?!) Können direkt aus dem Hauptfenster hinzugefügt werden, indem Sie das Symbol gefolgt von der [Return] -Taste eingeben. Dies ist besonders nützlich, wenn Sie Schachzüge über die Tastatur eingeben.

5.12.2.3 Diagramme

Zusätzlich zu Textkommentaren kann Scid auch Farbsymbole und Pfeile auf der Tafel zeichnen. Drücken Sie im Kommentar-Editor um ein kleines Brett und Diagramme zu sehen.

5.12.2.4 Zeichnungspfeile

Pfeile können auf zwei Arten erfolgen. In der Haupttafel, während Sie Kontrolle halten, klicken Sie auf das Startquadrat und dann auf das Quadrat. Alternativ können im Kommentar-Editor Pfeile durch Ziehen zwischen zwei Quadraten gezeichnet (und gelöscht) werden.

Das technische Format von Pfeilen ist: [% Pfeil von Quadrat zu Quadratfarbe] wobei von Quadrat und Quadrat Quadratnamen wie d4 sind.

Normalerweise sind die mit diesen Diagrammen verknüpften Kommentare im PGN-Fenster verborgen, können jedoch durch Deaktivieren der Option "Quadrat- / Pfeilcodes ausblenden" in den Optionen des PGN-Fensters angezeigt werden.

5.12.2.5 Malflächen

Klicken Sie auf ein beliebiges Quadrat in der Kommentartextkarte, um die ausgewählte Farbe / Markierung hinzuzufügen. Das technische Format ist: [% Markierung Quadratfarbe] wobei Quadrat ein quadratischer Name wie d4 und Farbe ein beliebiger erkannter Farbname (wie rot, blau4, dunkelgrün, hellblau) oder RGB-Code (sechs hexadezimale Ziffern wie # a0b0c8) ist. Wenn die Farbe weggelassen wird, wird sie standardmäßig rot angezeigt.

Ein Kommentar kann eine beliebige Anzahl von Farbbefehlen enthalten, aber jeder muss ein eigenes [% mark ...] -Tag haben. Zum Beispiel ist der Kommentartext jetzt d6 [% mark d6] schwach und der Springer kann ihn von b5 aus angreifen. [% mark b5 # 000070] färbt d6 rot und b5 mit der dunkelblauen Farbe # 000070.

6 Analyse / Schachengine (Google-Übersetzung Online Handbuch)

Scid vs. PC verfügt über leistungsstarke Funktionen zur Schachanalyse. Mehrere Engines können gleichzeitig ausgeführt werden. Sie können in einem Computer-Turnier miteinander verglichen werden, und Protokolldateien können von der App aus durchsucht werden, um das Debuggen zu erleichtern.

6.1 Anfängen

Einige Engines sind vorinstalliert, während andere über das Fenster Engine Configuration hinzugefügt werden können.

Sie zu starten, kann auf verschiedene Arten erfolgen Drücken von F2 , F3 oder F4 im Konfigurations-Widget oder über das Menü " Extras -> Start-Engine" . Darüber hinaus kann Engine 1 durch Doppelklicken auf die Statusleiste gestartet / gestoppt werden. Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf die Statusleiste klicken, wird die Engine angedockt / abgedockt. Wenn sie angedockt ist, wird sie mit niedriger CPU-Priorität ausgeführt.

Die Leertaste ist an den Engine-Start / -stopp gebunden. Durch Drücken der Eingabetaste wird die aktuelle beste Bewegung der Engine hinzugefügt, und durch Drücken von Strg + Eingabetaste wird die gesamte Zeile angezeigt.

Am oberen Rand des Fensters befinden sich einige nützliche Buttons. Die Engine-Analyse belegt den größten Teil des Speicherplatzes und unten befinden sich einige zusätzliche Informationen (die möglicherweise verborgen sind).

Die Analyseausgabe hat drei Modi: Kein Umbruch, Zeilenumbruch und Versteckt. Diese werden durch Klicken mit der rechten Maustaste auf das Analysefenster umgeschaltet.

6.2 Tasten

Im Kopfbereich des Fensters finden Sie viele kryptische Knöpfe ...

 **Spielen** /  **Pause** . Starten und stoppen Sie die Motoranalyse.

 **Add Move** fügt den besten Zug der Engine zum aktuellen Spiel hinzu. (Ein Rechtsklick fügt den Engine Score hinzu).

 **Add Variation** fügt die gesamte Hauptlinie hinzu. (Rechtsklick fügt die zweite Variante hinzu, wenn Multi-PV aktiviert ist)

 **Multi-PV** Wenn die Engine **Multi-PV** unterstützt, fügen Sie alle Hauptvarianten hinzu.

 **Sperren Sie die Analyse** auf eine bestimmte Position. Bewegen Sie den Mauszeiger über diese Schaltfläche, um die Werte für das gesperrte Spiel anzuzeigen. Nach einer Weile, um diese Analyse dem Spiel hinzuzufügen, kehren Sie zur gesperrten Position zurück, drücken Sie Pause, Entsperren und Variation hinzufügen.

 **Spiel kommentieren** (siehe unten).

 **Züge (s) ausschließen** hilft dabei, die Suchliste der Suchmaschine zu verfeinern (hauptsächlich UCI-Engines). Schwebende Maus zeigt die aktuellen ausgeschlossenen Züge an.

 **Eine niedrige CPU-Priorität** gibt der Maschine eine niedrige Priorität für die CPU-Planung. Unter Windows werden Engines standardmäßig mit niedriger Priorität ausgeführt. Auf Unix-Systemen kann die Engine-Priorität nicht auf normal zurückgesetzt werden.

 **Zeige Info** zeige zusätzliche Informationen.

 **Show Board** zeigt ein kleines Arbeitsboard an. Wenn der Motor gesperrt ist, zeigt die Platine die gesperrte Position an.

 **Shoot-Out** oder "Demo"-Modus ermöglicht es dem Motor, das Spiel zu spielen. (Motor muss zuerst laufen).

 **Trainingsfunktion** (siehe unten).

Und nur für Xboard-Motoren:

 **Update** ruft die Engin

6.3 Laufende Analyse

Jede Zeile des Haupttext-Widgets enthält eine Engine-Analyse-Info . Die erste Nummer ist die aktuelle Suchtiefe . Der nächste (vorangestellt mit einem +/-) ist eine Zugbewertung. Es wird in Bauerneinheiten aus der Perspektive von Weiß gemessen - eine positive Punktzahl bedeutet, dass Weiß voraus ist, eine negative Punktzahl bedeutet Schwarz. Dann folgt die Bewegung Vorhersagen.

Viele neuere UCI Motoren erlauben auch mehrere Linien gleichzeitig zu analysieren. Verwenden Sie dies Mehrfach-Varianten Feature, kann der Benutzer die zweite oder dritte (usw.) beste Fortsetzungen sehen. Die beste Zeile ist immer oben und hervorgehoben. Wenn eine Engine dies zulässt Multi-PV-Analyse Mit der Drehbox kann die Anzahl der gezeigten Hauptvariationen eingestellt werden. In diesem Fall werden anstelle der Berechnungshistorie nur die resultierenden Hauptlinien angezeigt. Die Drehbox ist deaktiviert, wenn ein Motor diese Funktion anbietet.

Zusatzinformation

Unten sind einige zusätzliche technische Informationen. Wenn dies ausgeblendet ist, wird es durch Drücken der Taste " Engine Info" angezeigt.

Tiefe: die Suchtiefe, die bereits von den Maschinenberechnungen erreicht wurde (in Halbzügen).

Knoten: Die Anzahl der Positionen, die für das aktuelle Ergebnis analysiert wurden (und die Anzahl der Positionen pro Sekunde).

Zeit: Der Zeitaufwand für die aktuelle Analyse.

Zusätzliche Informationen umfassen die Anzahl der Treffer in der Tabellenbasis, eine genauere Anzahl der analysierten Knoten pro Sekunde, das Wasserzeichen des Engines-Hash und die aktuelle CPU-Last.

6.4 Eigenschaften

6.4.1 Partieanalyse

Spiele können automatisch mit dem Anmerkungs-Button analysiert werden (in der Analysis-Engine-Symbolleiste). Diese Funktion fügt den Partien Punkte, Kommentare, Informanten und Bestlines hinzu.

Es gibt auch eine neue Option, um verpasste Mates hinzuzufügen. Dadurch werden alle verpassten und kürzeren Partner hinzugefügt, die die Einstellung "Tiefe pro Zug" mindestens um ein Vielfaches verkürzen (da die Ergebnisse der höheren Lage nicht so zuverlässig sind). Außerdem ist die hinzugefügte Zeile möglicherweise nicht vollständig - d. es darf nicht in Kumpel enden. Dies liegt daran, dass die Engine "Mate in n" meldet, aber nicht die gesamte Zeile / PV angibt, was eine gewöhnliche UCI-Engine ist.

Der Button Annotate wird nur im ersten Engine-Fenster angezeigt.

Nachdem Sie die Optionen konfiguriert und OK gedrückt haben, ist der Autoplay-Modus aktiviert, die Aktualisierung des Zugbaums ist deaktiviert und die Engine beginnt mit der Analyse. Eine Variation und / oder Punktzahl wird automatisch für jede Position hinzugefügt, wenn die Engine das Spiel bearbeitet. Nur Positionen von der aktuellen bis zum Ende des Spiels sind mit Anmerkungen versehen, sodass Sie die Anmerkung zu den Eröffnungszügen überspringen können, indem Sie vor dem Start in eine Mittelposition gehen. Wenn Sie die Anmerkungs Schaltfläche ein zweites Mal drücken, wird die Anmerkung gelöscht.

6.4.2 Optionen

- **Move Control** (Bewegungssteuerung) Gibt an, ob jede Bewegung für eine bestimmte Zeit oder feste Tiefe (nur UCI) verarbeitet werden soll.
- **Depth per Move (Tiefe pro Zug)** Die Anzahl der Züge mit halber Bewegung wird für die Analyse jeder Bewegung benötigt (nur UCI).
- **Sekunden pro Zug** Anzahl der Sekunden, die der Motor für die Analyse jeder Bewegung benötigt.
- **Grober-Fehler-Grenze.** Ein Wert, der bestimmt, ob es sich um einen schlechten Zug handelt oder nicht, auf Basis von Bauernwerten (dh 0,5 bedeutet einen Bewertungsverlust von einem halben Bauern).
- **Cut Off Grenze** Über diesem Punkt werden keine Varianten mehr hinzugefügt. Das Spiel ist klar gewonnen.
- **Add Score / Add Variations (Hinzufügen von Scores / Variationen)** Wählen Sie, wann Bewertungen und Variationen hinzugefügt werden sollen. (Bewertungen können dann vom Score Graph verwendet werden)
- **Welche Seite** Wählen Sie, welche Seite (n) kommentiert werden sollen.
- **Score Format (Bewertungsformat)** Wählen Sie aus, wie einzelne Partituren formatiert werden. Die eckigen Klammernoptionen verbergen Kommentare im PGN-Fenster, wenn PGN-> Codes ausblenden ausgewählt ist.
- **Kommentator-Tag hinzufügen** Speichern Sie den Engine-Namen als "Annotator" -Tag im PGN-Header.
- **Varianten kommentieren** Varianten rekursiv verarbeiten.

- **Buch benutzen** Bewegungen, die in diesem Eröffnungsbuch enthalten sind, werden übersprungen und die Anmerkung beginnt, nachdem das Buch verschoben wurde.
- **Kommentiere mehrere Partien** Bearbeiten Sie mehrere Spiele automatisch und speichern Sie sie so, wie Sie sie benötigen.
- **Eröffnungsfehler finden** Nur auf Öffnungsfehler prüfen. (bis zur angegebenen Bewegung).
- **Taktische Übungen markieren** Damit können Übungen für die Trainingsfunktion " Best Move" erstellt werden . (Nur UCI)

Informant Werte sind auch konfigurierbar .

6.5 Training

Der Trainingsknopf  (nur für die Engines 1 und 2 verfügbar) ermöglicht es, gegen die Engine zu spielen. Die Engine rechnet zuerst (von der aktuellen Position) und kann durch erneutes Drücken der Taste gestoppt werden. Die Zeit für jeden Zug wird festgelegt und die Analyseergebnisse werden nicht aktualisiert, während der Trainingsmodus aktiviert ist.

6.6 Konfigurieren von Engines

Das Werkzeuge -> Analyse Engines Widget ist, wo Sie Schach-Engines konfigurieren , hinzufügen und starten können .

Scid vs PC installiert standardmäßig ein paar Engines. Um neue zu installieren, müssen Sie das Command des Programms kennen, alle Parameter, die es braucht, ob es das UCI- oder Xboard-Protokoll verwendet, und auch das Verzeichnis, in dem es ausgeführt werden soll. Das hört sich kompliziert an, ist aber nicht zu schwer:) Sticking-Punkte sind wahrscheinlich die Wahl, welches Verzeichnis zu verwenden ist und ob es UCI ist oder nicht.

6.6.1 Nähere Angaben

Viele Engines benötigen eine Initialisierungs- oder Startbuchdatei in ihrem Startverzeichnis, um ordnungsgemäß ausgeführt zu werden. Andere Engines, wie Crafty und Phalanx, schreiben Protokolldateien in das Verzeichnis, in dem sie starten, daher ist ein Schreibzugriff erforderlich. Wenn die Verzeichniseinstellung für eine Engine "." Ist, wird Scid nur die Engine im aktuellen Verzeichnis starten.

Wenn eine Engine nicht gestartet werden kann, ändern Sie die Verzeichniseinstellung. Um Engines zu vermeiden, die Protokolldateien in vielen verschiedenen Verzeichnissen erstellen, empfehle ich, die Schaltfläche ~ / .scidvspc zu verwenden . Engines, die das Öffnen von Büchern und / oder INI-Dateien erfordern, benötigen jedoch ein eigenes Verzeichnis.

UCI und Xboard (auch Winboard genannt) sind zwei Protokolle für die Kommunikation mit Engines, und es ist notwendig, dieses Flag entsprechend zu setzen. Wenn Sie nicht sicher sind, versuchen Sie es mit dem anderen, da nichts kaputt geht. Einige Schach-Engines unterstützen beide Formate.

Wenn eine Engine zusätzliche Parameter für den Start benötigt (z. B. ein bestimmtes Eröffnungsbuch), können sie im Feld Parameter angegeben werden. ... Siehe die Dokumentation der Motoren.

Auf der Webseite können Sie die Homepage der Suchmaschine festlegen. Dies ist nützlich, um nach Updates zu suchen oder sich die neuesten Entwicklungen anzusehen. Drücken Sie die Taste Öffnen... Mit der Schaltfläche wird diese Seite im Webbrowser geöffnet.

Nachdem die Engine konfiguriert wurde, gibt Scid vs PC einen Datumsstempel entsprechend der Modifikationszeit der ausführbaren Datei.

6.7 UCI-Konfigurationsoptionen

UCI-Engines können durch Drücken von  konfiguriert werden oder Konfigurieren Sie im Edit-Fenster, wo ein Dialog mit den Engine-Parametern angezeigt wird. (Gilles - wo ist der Hilfebereich: |). In der Regel ignoriert Scid Optionen des Formats UCI_* gemäß dem UCI-Standard. Außerdem ist die Chess960-Unterstützung nicht aktiviert, da die Implementierung sehr problematisch ist.

6.8 Debugging Engine stürzt ab

Wenn eine Engine nicht startet oder abstürzt, kann ihre Protokolldatei überprüft werden. Diese werden im Log-Verzeichnis des Scidvpc gespeichert und können über den  -Knopf im Enginekonfiguration-Assistent angesehen werden. Die Protokollgröße ist die maximale Anzahl von Zeilen im Protokoll. Wenn Sie ihn auf Null setzen, wird die Protokollierung vollständig deaktiviert.

Datenbankkomprimierung

7 Das Zugbaum Fenster

(Ctrl-T) / Rechtsklick auf Datenbanksymbol

Das Zugbaum Fenster ist eine leistungsstarke Scid-Funktion. Es zeigt die Erfolgsraten der Züge von der aktuellen Position; in Form von Statistiken und einer dreifarbigigen Grafik, die Weiß-Gewinne, Ziehungen und Schwarz-Gewinne darstellt.

Zug	Häufigkeit		Pkte	Remis	Elo	Erflg	Jahr	ECO
1: e4	24595: 82.2%		53.2%	33%	2248	2276	2002	D85d
2: Ld2	3036: 10.1%		58.2%	35%	2323	2352	2008	D85b
3: g3	847: 2.8%		52.4%	32%	2265	2279	1997	D85a
4: Sa4	518: 1.7%		53.7%	34%	2253	2272	2006	D85a
5: Sf3	497: 1.6%		47.4%	29%	2150	2177	2002	
6: Db3	155: 0.5%		54.1%	31%	2177	2210	1997	
7: e3	106: 0.3%		43.8%	24%	2051	2072	2004	
8: Sxd5	94: 0.3%		28.1%	18%	1867	1835	2004	
9: h4	18: 0.0%		47.2%	28%	2225	2118	2005	
10: Da4+	15: 0.0%		50.0%	20%	2343	2325	2002	
11: Lg5	15: 0.0%		56.6%	33%	2176	2173	2007	
12: Se4	4: 0.0%		12.5%	25%			1980	
13: f3	4: 0.0%		37.5%	25%			2012	
14: h3	1: 0.0%		0.0%	0%			2001	
15: Dc2	1: 0.0%		0.0%	0%			2011	
16: Sb5	1: 0.0%		100.0%	0%			2014	
SUMME:	29907:100.0%		53.4%	33%	2254	2278	2003	

Aktualisieren Filter anpassen

Der Zugbaum ist die effizienteste Methode um eine schnelle Information zu praktischen Erfolg Eröffnungszügen zu erhalten. Er kann sogar zum Training gebraucht werden. Punkte-% sind aus Sicht von weiss. Häufig gespielte Züge mit hohem ELO-Schnitt und hoher Performance bei guter Erfolgs-Prozentzahl sind meist auch gute Züge. Wichtig ist aber immer, dass die Züge wirklich oft gespielt wurden. Bei Zügen, die nur 10x gespielt wurden können aufgrund einzelne Ausreiser (auf Zeit verloren, Figureneinsteller bei gewonnener Stellung) sehr schnell ein falsches Bild ergeben. Züge mit tiefen oder ohne ELO-Zahlen kann ebenfalls nicht vertraut werden.

7.1 Einen Zugbaum öffnen

Man kann eine Datenbank öffnen und dann **Fenster -> Zugbaumfenster** wählen, die **Control-T** Abkürzung oder **Öffne DB als Baum** aus dem Menü **Datei** verwenden. Diese letzte Methode bedeutet, dass Spiele in einer anderen Datenbank Datenbank über den Zugbaum aus analysiert werden können.

7.2 Button Beste Partien



Damit werden die Partien mit der entsprechenden Position sortiert angezeigt. Diese können dann Betrachtet oder sogar in die aktuelle Partie integriert werden. Normalerweise werden die Spiele mit der höchsten Bewertung zuerst angezeigt, aber durch Ändern der Schaltfläche "Sortieren" werden Spiele in ihrer normalen Datenbankreihenfolge angezeigt. Der Standardwert für diese Funktion kann im Menü Optionen (Linksklick auf den Tab Zugbaumfensters) geändert werden. Sie können die Liste

auch einschränken, um Spiele mit einem bestimmten Ergebnis anzuzeigen, und die angezeigten Spalten ändern, indem Sie mit der rechten Maustaste auf die Spaltentitel klicken.

7.3 "Filter anpassen"

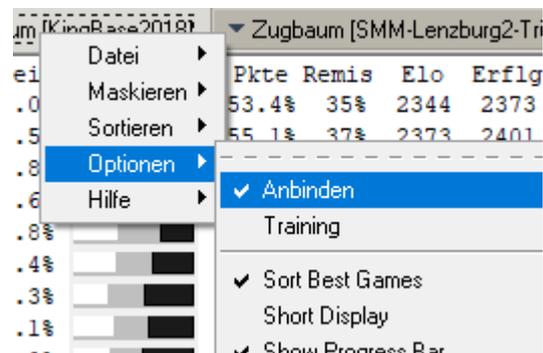
Über den Knopf "Filter anpassen" werden unten im Spielfenster nur Spiele angezeigt, die die aktuelle Brett-Position beinhalten.

7.4 Baummasken

Baummasken liefern zusätzliche Informationen, die über reine statistische Daten hinausgehen, und können als transparente Ebene über dem aktuellen Zugbaum, der zusätzliche Daten enthält, betrachtet werden. Für weitere Informationen siehe im Kapitel [13 Masken \(Baumfenster\)](#)

7.5 Anbinden des Zugbaumfensters an die Datenbank

Jedes Zugbaumfenster ist einer bestimmten Datenbank zugeordnet, d.h., wenn mehrere Datenbanken gleichzeitig geöffnet sind, können mehrere Zugbaumfenster existieren. Wenn die "Anbinden"-Option (Linksklick auf Tab >> Optionen) aktivieren so wird beim Schliessen des Fenster über den Button "Schliessen" (rechts unter dem Zugbaum) auch automatisch die dazu gehörende Datenbank geschlossen. Beachten Sie, dass das Öffnen einer Datenbank als Zugbaum über das Dateimenü (Öffne DB als Baum) die Datenbank automatisch anbindet.



7.6 Training

Bei Training werden die Züge ausgeblendet, die Balken und deren Informationen belieben bestehen. Wenn ich einen Zug ausführe macht SCID einen Gegnerzug. Ich mache dann den nächsten. Am Zugbaum sehe wie erfolgreich mein Zug in der Praxis ist. Der Zug, den SCID auswählt, hängt von der Datenbankstatistik ab: Ein Zug, der in 80% der Datenbankspiele gespielt wurde, wird auch von SCID mit 80% Wahrscheinlichkeit gewählt. Wenn Sie diese Funktion aktivieren, können Sie den Zugbaumfenster ausblenden (anderen Tab aktivieren) und Öffnungen gegen eine große Datenbank spielen, um Ihr Wissen über Ihr Eröffnungsrepertoire zu testen. Sinn voll ist auch die Zusammenarbeit mit Masken (siehe Kapitel 13) – dann natürlich mit geöffnetem Zugbaumfenster.

7.6.1 Caching für schnellere Ergebnisse

Der Zugbaum-Cache ist nicht mehr so wichtig wie zuvor, da SCID jetzt eine Interruptable-Tree-Funktion besitzt.

SCID kann einen In-Memory-Cache mit Baumsuchresultaten unterhalten. Dadurch kann das Zugbaumfenster viel schneller aktualisiert werden, wenn sich die aktuelle Position im Cache befindet. Die Konfiguration dieser Funktion erfolgt über die Menüs des Baumfensters.

Dieser Cache kann zur späteren Verwendung mit dem Befehl **Cache speichern**, der den Cache in eine Datei mit dem Suffix **.stc schreibt**, in dasselbe Verzeichnis wie die Datenbank geschrieben werden. Man kann auch **Auto-Save Cache** auswählen, um den Cache automatisch zu speichern, wenn die Basis geschlossen ist; Dies funktioniert möglicherweise nicht, wenn Scid beendet wird, bevor eine Basis geschlossen wird.

Der Befehl **Cache-Datei füllen** füllt den Cache mit Daten für ungefähr 100 der häufigsten Öffnungen.

Die maximale Größe des Cache ist konfigurierbar und beträgt standardmäßig 1000 Zeilen. Die Cache-Datei (.stc) ist vollständig verfügbar. Man kann diese entfernen, ohne die Datenbank zu beeinträchtigen. Wird eine Aktion ausgeführt, die den Cache nicht mehr aktuell machen würde, verwirft SCID die Datei ohnehin – zum Beispiel eine Partie wird hinzugefügt oder ersetzt, die Datenbank wird sortieren oder die Cachegröße verringert.

Alternativ kann man den Cache mit dem Inhalt einer Datenbank oder einer einzelnen Partie einschließlich aller Variationen füllen. Im Allgemeinen ist der Cache nicht groß genug für eine ganze Datenbank. In diesem Fall werden weniger gebräuchliche Varianten zugunsten von gebräuchlicheren gelöscht. Diese Funktion ist nützlich, wenn Sie eine oder mehrere Repertoirebasen haben, die als Eingabe dienen können.

7.6.2 Schneller / Langsamer Modus

Die Baumaktualisierung kann beschleunigt werden, wenn die Datenbank nach ECO-Code sortiert und dann komprimiert wird (siehe Kap 11 [Datenbankkomprimierung](#)). Sobald dies erledigt ist (was einige Zeit dauern kann), schalten Sie die Option **Fast Mode ein**. Die Aktualisierung des Baumfensters wird im Durchschnitt 20-mal schneller sein, allerdings mit einigen Ungenauigkeiten; Pariten, die nicht im aktuellen Filter sind, werden nicht berücksichtigt. Außerdem aktualisiert der Fast-Modus den Tree Cache (siehe oben) nicht und berücksichtigt auch keine Zugumstellungen. Um dies zu ermöglichen, gibt es einen dritten Baummodus. **Der schnelle und langsame Modus** gibt zunächst eine Vorschau der Statistik und anschließend eine langsame Aktualisierung. Für weitere Informationen siehe Pascals Kommentar

<https://sourceforge.net/p/scid/mailman/scid-users/thread/48103F94.1010408%40free.fr/>

Aktualisiert: Scid vs. PC 4.19, Oktober 2017

8 Partien Suchen / Filter anwenden

Die Suche in SCID ist so mächtig, dass allein darüber eine Doku geschrieben werden kann. Hier soll nur die Kombination von verschiedenen Suchen gezeigt werden.

Tipps:

- Eine Suche kann immer mit "halt" unterbrochen werden. Dann werden die bisher gefunden Ergebnisse angezeigt.
- Unter der Partieliste gibt es den Knopf zurücksetzen, damit kann der Filter schnell entfernt werden.
- IGNORIERE = neue Suche evt vorherige Filter werden zurückgesetzt
- UND = Kombisuche. Es wird nur im Ergebnis der vorherigen Suche gesucht.
- ODER = Kombisuche 2 Es wird nur in den versteckten (weggefilterten) Partien gesucht und die Ergebnisse zum aktuell vorhandenen Filter hinzugefügt
- Manchmal macht es Sinn, die Partien zu suchen die man nicht haben will und dann den Filter umzudrehen. Z:B.

8.1 Partiedatensuche

Beispiel: Wir möchten eine Datenbank der Katalanischen Eröffnung haben.

Menu: Suchen >> Partiedaten

- ECO-Code für Eröffnung ist E00-E09 (<https://de.wikipedia.org/wiki/ECO-Schlüssel>)
- Spieler haben mindestens 2100 ELO
- Nur Partien, die weiss gewinnt
- Keine Partien unter 10 Zügen
- IGNORIERE (allfällig vorhandener alter Filter zurücksetzen)

Suchen	Filter	Werkzeuge	Opti
Filter zurücksetzen		control-r	
Filter invertieren		control-n	
Umzug nach Last-Filter			
Partiedaten...		control-G	
Brett...			
Material/Muster...		control-M	
Züge			
Spielersuche		control-P	
Turniersuche		control-T	
Mit Suchoptionsdatei...			

The screenshot shows the SCID vs PC interface. The 'Partiedatensuche' dialog box is open, showing search criteria: White player (empty), Black player (empty), Elo range (2100-4000), and ECO code (E00-E09). The 'IGNORIERE' option is selected. The search results list shows a table with columns for move number, player names, and results. The first result is '193 Kramnik, Vladimir Gelfand, Boris 1-0'. The dialog box also shows a progress bar and a 'Suchen' button.

SCID findet 15356 Partien! -> man beachte die gefilterte Liste (z.B. erkennbar an den Lücken in der Nummerierung)

Tipp: Häufig verwendete Sucheinstellungen können als *.sso – Datei gespeichert (mit Button in Suchfenster) und wieder geladen werden (über Menu Suchen >>mit Suchoptionsdatei.

8.1.1 Partiedatensuche: Spieler

Natürlich kann die Partiedatensuche auf bestimmte Spieler beschränkt werden, indem deren Namen ganz oder teilweise in die entsprechenden Felder gefüllt werden.

Achtung: Je nach Datenback müssen die Namen in **englischer Version** geschrieben werden. Daher ist es womöglich einfacher zuerst über Suchen-Spielersuche (Ctrl-P) den korrekten Namen zu eruieren.

Partiedatensuche

Wei

Schwarz

Farben ignorieren Ja Nein Elo-Differ

Partien	Wei	Schwarz	Elo	Spieldatum	Ergebnis	Spieler
14	14			1998 - 1999	0	Korte, Matthias
15	1			2006 - 2006	1620	Kortel, Bernard
16	38			1986 - 2002	0	Kortelainen, Jouko
17	18			2016 - 2017	2146	Korten, Lando
18	68			1997 - 2010	2070	Kortenbusch, Christoph
19	6			2001 - 2002	0	Kortesharju, Jaakko
20	12			2014 - 2017	2239	Korth, D
21	89			1991 - 2011	2239	Korth, Daniel
22	92			1990 - 2014	1908	Korth, Manfred
23	7			1994 - 1998	0	Korth, Peter
24	18			1993 - 1998	0	Korth, Ulrich
25	26			1997 - 2007	1273	Korthase, Erwin
26	1			1983 - 1983	0	Kortis, U.
27	1			1984 - 1984	2135	Kortis, Wim
28	1			1919 - 1919	0	Kortman, J.
29	8			1996 - 1996	0	Kortmann
30	5			2011 - 2011	0	Kortmann, Azjargal
31	1			2005 - 2005	1630	Kortmann, Franz
32	1			1965 - 1965	0	Korts, D.
33	5			2005 - 2005	1625	Kortschmar, Alexander
34	4885			1946 - 2012	2695	Kortschnoj, Viktor
35	19			1999 - 2006	2234	Kortshagin, Oleg
36	9			2000 - 2006	2099	Korttila, Matti
37	8			2007 - 2007	2071	Kortunov, A.

Partien - Spieler

Elo - Listengrenze

Standard Aktualisieren Hilfe Schließen

8.2 Suche nach Material / Stellungsmerkmale

Wir haben also nun über 15'000 Partien. Viel zu viele um damit etwas anzufangen. Wir möchten aber nun nur jene Partie, **die mit dem Zug Sf3 begonnen** haben. Also suchen wir weiter nach Stellungen / Material.

UND-Filter:
Suche nur im Ergebnis der vorherigen Suche!

Jetzt sind es nur noch 3'194 Partien.

Die Material und Mustersuche braucht etwas Gewöhnung ist aber dann sehr mächtig. Figur eingeben und deren Feld wo sie zwingen stehen muss (mit Haken) oder nicht stehen darf (rotes Kreuz). Dann Zugbereich von bis eingeben wann diese Figur dort stehen soll.

Weiteres Beispiel für Materialsuche: Ich suche Partien, wo schwarz in der Eröffnung f5 spielt, den Läufer aber nicht nach g7 fianchettiert sondern anderswie entwickelt. Das könnte so aussehen:

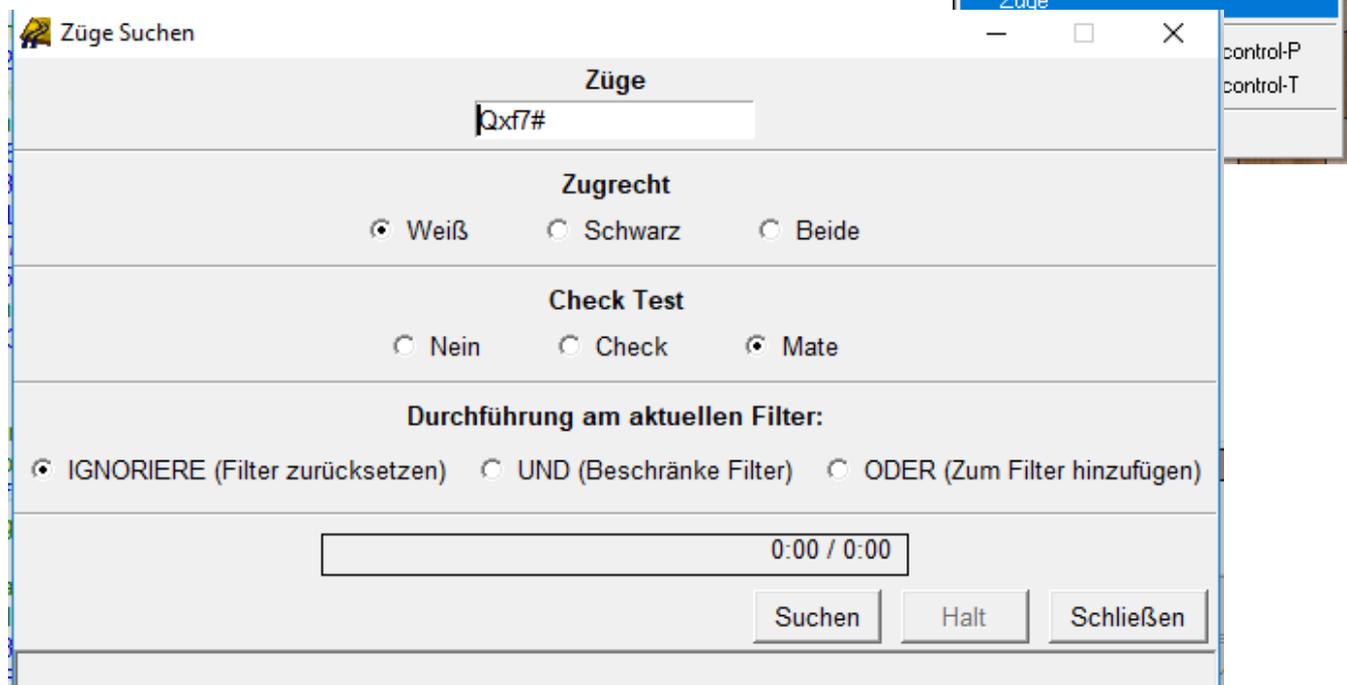
<input checked="" type="checkbox"/>		f	5
<input checked="" type="checkbox"/>		g	7
<input checked="" type="checkbox"/>		f	8

Als Zugbereich würde ich hier wohl ca. 1-15 eingeben. Das ganze wird evt kombiniert mit den weissen Eröffnungspositionen oder vorheriger Suche nach ECO-Codes / Spieler etc..

Die Materialsuche kann auch verwendet werden um Partien mit Stellungsungleichheiten wie Läuferpaar oder Materialdifferenzen etc. zu finden. Ausprobieren -> ist sehr mächtig.

8.3 Suche nach Zügen

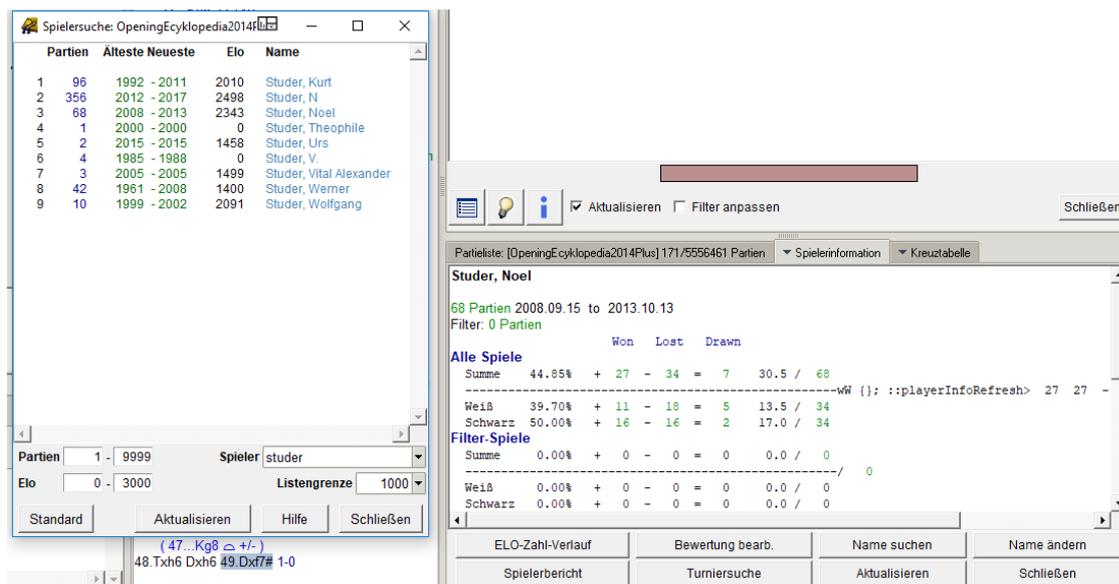
Manchmal will man Partien suchen in denen ganz bestimmte Züge gemacht wurden. Z.B langschriftige Damenmanöver, oder ganz bestimmte Läuferopfer. Als Beispiel suche ich Partien wo mit der Dame auf F7 matt gestellt wird:



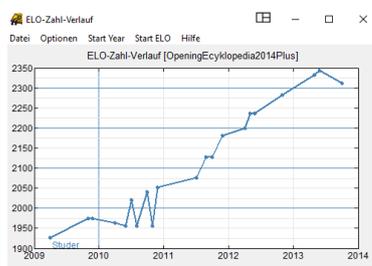
Beispiel: Wird die Suche ergänzt mit Partien, die maximal 10 Züge dauern (Partiedatensuche "Partielänge", dann UND anhängen!), dann finden sich Partien mit Schäfermattthemen und ähnliches

8.4 Spielersuche

Ich will z.B. alle Spiele von Noel Studer, Schweizer Meister 2016 ansehen:



Als Ergebnis erhalte ich eine hervorragende Zusammenstellung. Von dort kann ich einen Verlauf seiner ELO-Zahl ansehen oder einen ausführlichen Spielerbericht (z.B. Eröffnungsrepertoire) ansehen.



In den Spielerbericht kann ich direkt reinklicken und Partien / Stellungen laden.

Noel Studer

Spieler: "Noel Studer" mit den weißen Steinen (34 Partien)
 Datenbank: OpeningEcyklopedia2014Plus (5,556,461 Partien)
 Erzeugt durch: Scid vs. PC 4.17, 2018.03.12

1. Statistiken und Geschichte

1.1 Statistiken

	Partien	1-0	==	0-1	Punkte
Alle Berichtspartien	34	11	5	18	39.7%

1.2 Älteste Partien

- 1: 0-1 (37) Studer - Svane 1934, Herceg Novi 2008.09.16 [19]
- 2: 0-1 (36) Studer 1974 - Yuan 2097, Kemer 2009.11.13 [6]
- 3: 0-1 (34) Studer 1974 - Karlsson 1703, Kemer 2009.11.15 [14]
- 4: 0-1 (38) Studer 1974 - Modi 1646, Kemer 2009.11.16 [20]
- 5: 1-0 (26) Studer 1974 - Yang 1725, Kemer 2009.11.19 [20]

1.3 Neueste Partien

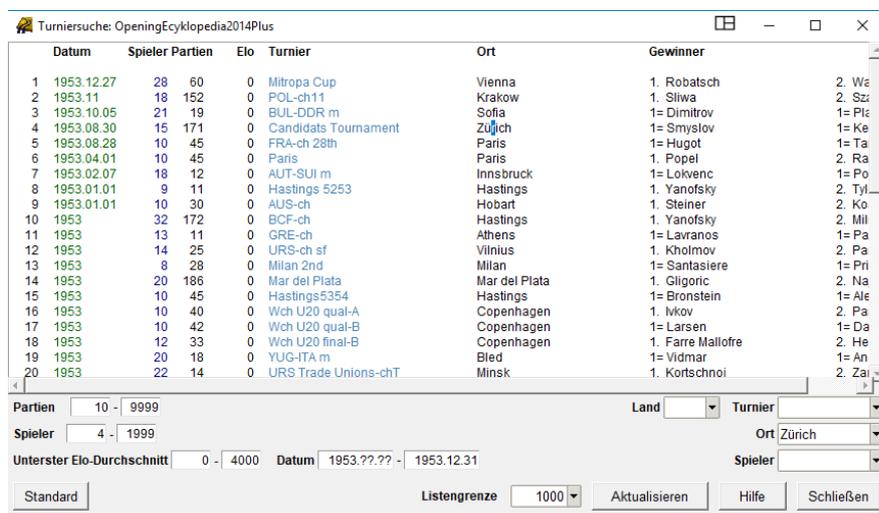
- 1: 1-0 (36) Studer 2313 - Atlas 2448, Switzerland 2013.10.12 [16]
- 2: == (41) Studer 2332 - Hug 2475, Switzerland 2013.05.26 [1]
- 3: 0-1 (55) Studer 2282 - Hackner 1985, Maribor 2012.11.08 [9]
- 4: 0-1 (30) Studer 2236 - Zhang 2385, Albena 2012.06.02 [9]
- 5: 0-1 (49) Studer 2236 - Shalamberidze 2333, Albena 2012.05.31 [11]

1.4 Häufigste Gegner

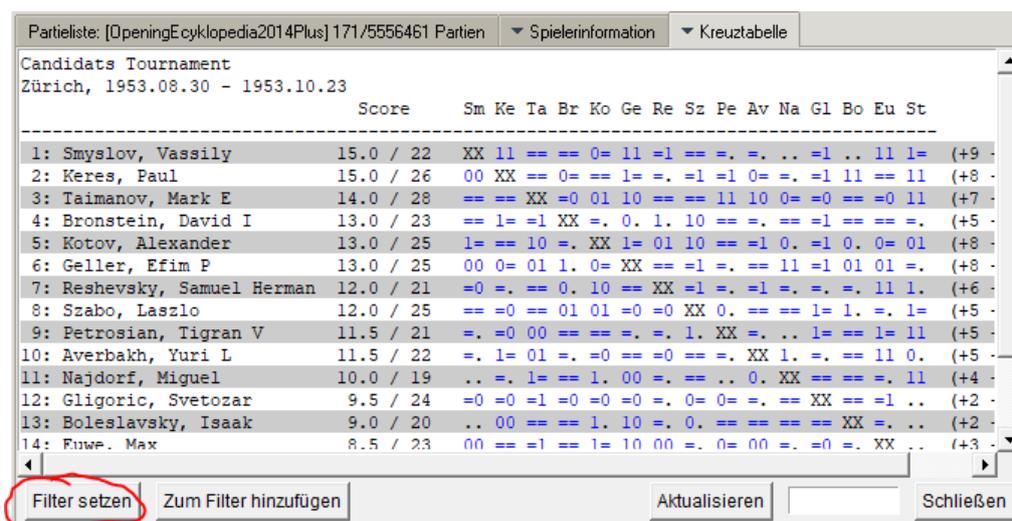
- 1: 2 2008-2010 100% 2208 Svane, Rasmus [8,19]
- 2: 1 2011 100% 2523 Fedoseev, Vladimir2 [22]
- 3: 1 2011 100% 2464 Cebalo, Miso [10]

8.5 Turniersuche

Es könne nach einzelnen Turnier gesucht werden. Wie z.B. das berühmte Kandidatenturnier 1953 in Zürich (sehr hilfreich, wenn man gerade das Bronstein-Buch liest und die Partien nachspielen will).



SCID zeigt als Ergebnis eine Kreuztabelle an



Mit Filter setzen (IGNORIERE) oder Zum Filter hinzufügen (UND) kann man die entsprechenden Datei in den Filter holen

Wichtig: Die Kreuztabelle funktioniert natürlich nur richtig wenn alle Partien des Turniers und keine Dubletten in der Datenbank vorhanden sind!

9 Partie

SCID ist kein Spielprogramm sondern eine Datenbank. Daher ist das Menu Partie immer als Teil einer Datenbank zu sehen.

Wichtig: Bevor eine neue Partie erstellt oder eine bearbeitet wird, sollte man sich immer bewusst sein, auf welcher Datenbank man sich gerade befindet (markierte DB unterhalb Partieliste).
Für nur spielerisch/testhalber erfasste Partien verwendet man am besten die Ablage (Clipbase)

9.1 Neue Partie

Menu: **Partie >> Neue Partie**: Das Brett wird zurückgesetzt und das PGN-Fenster geleert.

Partie ersetzen

Überschreibt die geladene Partie einer Datenbank mit der allenfalls veränderten Version an der ich gerade arbeite.

9.2 Partie speichern / Partie ersetzen ->> Partie-Informationen

9.2.1 Partie speichern

Partie speichern = geänderte Datei wird als neue Partie der Datenbank hinzugefügt (**Achtung Dubletten!**)

9.2.2 Partie ersetzen

Partie ersetzen = Datenbankpartie wird überschrieben -> **Vorsicht bei Referenzdatenbank**, will man das Original wirklich überschreiben?

9.2.3 Partie-Informationen

The screenshot shows a dialog box for replacing a chess game. The fields are as follows:

Weiß	Emms, John M
Schwarz	Piket, Jeroen
Turnier	Mondariz zt 1.1
Ort	Mondariz
Runde	4
Datum	2000 . 09 . 06 Heute
Turnierdatum	2000 . 09 . 03 =Datum
Ergebnis	=
Weiß	Elo 2527
Schwarz	Elo 2649
ECO Code	Klassifiziere C82

Extra tags (eg: Annotator "Anand") Use previous

Annotator "Mikhalevski,V"
PlyCount "49"
EventType "swiss"
EventRounds "11"

Hinzufügen

Speichern Abbrechen

Zusätzliche Informationen werden im Format Feldname "Feldinhalt" im Fenster rechts eingefügt.

Die ECO-Code-Klassifizierung funktioniert nur wenn die ECO-Datei geladen ist (siehe Kapitel 3)

9.3 Eröffnung identifizieren

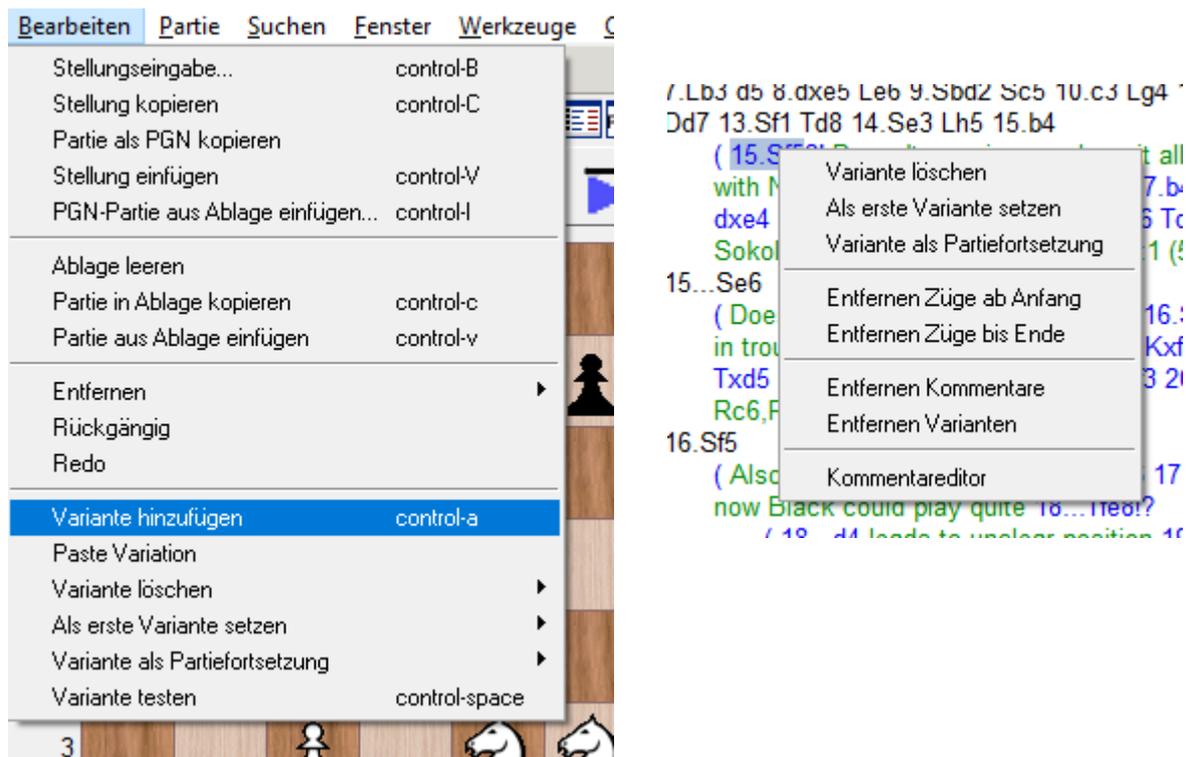
Partie >> Eröffnung identifizieren

Voraussetzung die ECO-Datei ist geladen siehe unter Einstellungen Kap 3

9.4 Zugvarianten, Kommentare etc.

9.4.1 Varianten

Bitte die selbsterklärenden Funktionen in Menu bearbeiten beachten. Diese können auch über Rechtsklick der Maus im PGN Fenster angerufen werden.



- **Als erste Variante** setzen = innerhalb gleichwertiger Varianten die Reihenfolge ändern
- **Variante als Partiefortsetzung** setzt Variante eine Stufe höher.
- **Variante testen** ist ein Modus der ein- und ausgeschaltet wird. Die aktuelle Variante wird ab der aktuellen Position mit den nun eingegeben Zügen überschrieben. Sobald der Modus wieder ausgeschaltet wird, wird (Bearbeiten >> Variante testen), wird die Partie wieder hergestellt und die eingegebene Variante gelöscht.

9.4.2 Kommentare / Kommentareditor (-> Google-Übersetzung aus SCID Online-Handbuch)

Mit dem Kommentareditor können Sie Kommentare und Anmerkungen hinzufügen, und enthält auch eine kleine Tafel zum Zeichnen von Pfeilen (etc). Diese drei Abschnitte können durch Drücken der Taste / angezeigt werden Taste.

9.4.2.1 Bemerkungen

Sie können Kommentare hinzufügen, indem Sie sie in das Eingabefeld eingeben (wobei die Tastenkombinationen "Control-A", "Control-Z" und "Control-Y" zum Bearbeiten von Text und zum Rückgängigmachen von Änderungen verwendet werden können). Kommentare werden automatisch gespeichert, wenn Sie an eine andere Position im Spiel gehen oder die Maus vom Kommentar-Editor wegbewegen.

Kommentare können auch zu Beginn eines Spiels oder einer Variation vorhanden sein. Um einen Kommentar vor einer Variation hinzuzufügen, gehen Sie zum ersten Zug der Variation; Gehen Sie dann einen Schritt zurück, bevor Sie den Kommentar eingeben.

Mit dem Fokus im Kommentareditor kann man das Spiel vorwärts und rückwärts bewegen, indem man die Tasten Strg + Links / Rechts drückt. Control-Enter speichert den Kommentar und schließt das Fenster.

9.4.2.2 Anmerkungsymbole

Scid verwendet den PGN-Standard und NAGs für Annotationssymbole. Während die gebräuchlichsten Symbole als ASCII-Zeichen (wie "!" Oder "+ -") angezeigt werden, müssen andere als passender numerischer Wert eingegeben werden (dh - eine Zahl von 1 bis 255). Zum Beispiel bedeutet der NAG-Wert 36 "Weiß hat die Initiative" und wird im PGN-Fenster als "\$ 36" angezeigt.

Die gebräuchlichsten Bewegungsbewertungssymbole (!,?, !!, ??,! Und?!) Können direkt aus dem Hauptfenster hinzugefügt werden, indem Sie das Symbol gefolgt von der [Return] -Taste eingeben. Dies ist besonders nützlich, wenn Sie Schachzüge über die Tastatur eingeben.

9.4.2.3 Diagramme

Zusätzlich zu Textkommentaren kann Scid auch Farbsymbole und Pfeile auf der Tafel zeichnen. Drücken Sie im Kommentar-Editor um ein kleines Brett und Diagramme zu sehen.

9.4.2.4 Zeichnungspfeile

Pfeile können auf zwei Arten erfolgen. In der Haupttafel, während Sie Kontrolle halten, klicken Sie auf das Startquadrat und dann auf das Quadrat. Alternativ können im Kommentar-Editor Pfeile durch Ziehen zwischen zwei Quadraten gezeichnet (und gelöscht) werden.

Das technische Format von Pfeilen ist: [% Pfeil von Quadrat zu Quadratfarbe] wobei von Quadrat und Quadrat Quadratnamen wie d4 sind.

Normalerweise sind die mit diesen Diagrammen verknüpften Kommentare im PGN-Fenster verborgen, können jedoch durch Deaktivieren der Option "Quadrat- / Pfeilcodes ausblenden" in den Optionen des PGN-Fensters angezeigt werden.

9.4.2.5 Malflächen

Klicken Sie auf ein beliebiges Quadrat in der Kommentartextkarte, um die ausgewählte Farbe / Markierung hinzuzufügen. Das technische Format ist: [% Markierung Quadratfarbe] wobei Quadrat ein quadratischer Name wie d4 und Farbe ein beliebiger erkannter Farbname (wie rot, blau4, dunkelgrün, hellblau) oder RGB-Code (sechs hexadezimale Ziffern wie # a0b0c8) ist. Wenn die Farbe weggelassen wird, wird sie standardmäßig rot angezeigt.

Ein Kommentar kann eine beliebige Anzahl von Farbbefehlen enthalten, aber jeder muss ein eigenes [% mark ...] -Tag haben. Zum Beispiel ist der Kommentartext jetzt d6 [% mark d6] schwach und der Springer kann ihn von b5 aus angreifen. [% mark b5 # 000070] färbt d6 rot und b5 mit der dunkelblauen Farbe # 000070.

10 Analyse / Schachengine (Google-Übersetzung Online Handbuch)

Scid vs. PC verfügt über leistungsstarke Funktionen zur Schachanalyse. Mehrere Engines können gleichzeitig ausgeführt werden. Sie können in einem Computer-Turnier miteinander verglichen werden, und Protokolldateien können von der App aus durchsucht werden, um das Debuggen zu erleichtern.

10.1 Anfängen

Einige Engines sind vorinstalliert, während andere über das Fenster Engine Configuration hinzugefügt werden können.

Sie zu starten, kann auf verschiedene Arten erfolgen Drücken von F2 , F3 oder F4 im Konfigurations-Widget oder über das Menü " Extras -> Start-Engine " . Darüber hinaus kann Engine 1 durch Doppelklicken auf die Statusleiste gestartet / gestoppt werden. Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf die Statusleiste klicken, wird die Engine angedockt / abgedockt. Wenn sie angedockt ist, wird sie mit niedriger CPU-Priorität ausgeführt.

Die Leertaste ist an den Engine-Start / -stopp gebunden. Durch Drücken der Eingabetaste wird die aktuelle beste Bewegung der Engine hinzugefügt, und durch Drücken von Strg + Eingabetaste wird die gesamte Zeile angezeigt.

Am oberen Rand des Fensters befinden sich einige nützliche Buttons. Die Engine-Analyse belegt den größten Teil des Speicherplatzes und unten befinden sich einige zusätzliche Informationen (die möglicherweise verborgen sind).

Die Analyseausgabe hat drei Modi: Kein Umbruch, Zeilenumbruch und Versteckt. Diese werden durch Klicken mit der rechten Maustaste auf das Analysefenster umgeschaltet.

10.2 Tasten

Im Kopfbereich des Fensters finden Sie viele kryptische Knöpfe ...

 **Spielen** /  **Pause** . Starten und stoppen Sie die Motoranalyse.

 **Add Move** fügt den besten Zug der Engine zum aktuellen Spiel hinzu. (Ein Rechtsklick fügt den Engine Score hinzu).

 **Add Variation** fügt die gesamte Hauptlinie hinzu. (Rechtsklick fügt die zweite Variante hinzu, wenn Multi-PV aktiviert ist)

 **Multi-PV** Wenn die Engine **Multi-PV** unterstützt, fügen Sie alle Hauptvarianten hinzu.

 **Sperren Sie die Analyse** auf eine bestimmte Position. Bewegen Sie den Mauszeiger über diese Schaltfläche, um die Werte für das gesperrte Spiel anzuzeigen. Nach einer Weile, um diese Analyse dem Spiel hinzuzufügen, kehren Sie zur gesperrten Position zurück, drücken Sie Pause, Entsperren und Variation hinzuzufügen.

 **Spiel kommentieren** (siehe unten).

 **Züge (s) ausschließen** hilft dabei, die Suchliste der Suchmaschine zu verfeinern (hauptsächlich UCI-Engines). Schwebende Maus zeigt die aktuellen ausgeschlossenen Züge an.

 **Eine niedrige CPU-Priorität** gibt der Maschine eine niedrige Priorität für die CPU-Planung. Unter Windows werden Engines standardmäßig mit niedriger Priorität ausgeführt. Auf Unix-Systemen kann die Engine-Priorität nicht auf normal zurückgesetzt werden.

 **Zeige Info** zeige zusätzliche Informationen.

 **Show Board** zeigt ein kleines Arbeitsboard an. Wenn der Motor gesperrt ist, zeigt die Platine die gesperrte Position an.

 **Shoot-Out** oder "Demo"-Modus ermöglicht es dem Motor, das Spiel zu spielen. (Motor muss zuerst laufen).

 **Trainingsfunktion** (siehe unten).

Und nur für Xboard-Motoren:

 **Update** ruft die Engin

10.3 Laufende Analyse

Jede Zeile des Haupttext-Widgets enthält eine Engine-Analyse-Info. Die erste Nummer ist die aktuelle Suchtiefe. Der nächste (vorangestellt mit einem +/-) ist eine Zugbewertung. Es wird in Bauerneinheiten aus der Perspektive von Weiß gemessen - eine positive Punktzahl bedeutet, dass Weiß voraus ist, eine negative Punktzahl bedeutet Schwarz. Dann folgt die Bewegung Vorhersagen.

Viele neuere UCI Motoren erlauben auch mehrere Linien gleichzeitig zu analysieren. Verwenden Sie dies Mehrfach-Varianten Feature, kann der Benutzer die zweite oder dritte (usw.) beste Fortsetzungen sehen. Die beste Zeile ist immer oben und hervorgehoben. Wenn eine Engine dies zulässt Multi-PV-Analyse Mit der Drehbox kann die Anzahl der gezeigten Hauptvariationen eingestellt werden. In diesem Fall werden anstelle der Berechnungshistorie nur die resultierenden Hauptlinien angezeigt. Die Drehbox ist deaktiviert, wenn ein Motor diese Funktion anbietet.

Zusatzinformation

Unten sind einige zusätzliche technische Informationen. Wenn dies ausgeblendet ist, wird es durch Drücken der Taste " Engine Info" angezeigt.

Tiefe: die Suchtiefe, die bereits von den Maschinenberechnungen erreicht wurde (in Halbzügen).

Knoten: Die Anzahl der Positionen, die für das aktuelle Ergebnis analysiert wurden (und die Anzahl der Positionen pro Sekunde).

Zeit: Der Zeitaufwand für die aktuelle Analyse.

Zusätzliche Informationen umfassen die Anzahl der Treffer in der Tabellenbasis, eine genauere Anzahl der analysierten Knoten pro Sekunde, das Wasserzeichen des Engines-Hash und die aktuelle CPU-Last.

10.4 Eigenschaften

10.4.1 Partieanalyse

Spiele können automatisch mit dem Anmerkungs-Button analysiert werden (in der Analysis-Engine-Symbolleiste). Diese Funktion fügt den Partien Punkte, Kommentare, Informanten und Bestlines hinzu.

Es gibt auch eine neue Option, um verpasste Mates hinzuzufügen. Dadurch werden alle verpassten und kürzeren Partner hinzugefügt, die die Einstellung "Tiefe pro Zug" mindestens um ein Vielfaches verkürzen (da die Ergebnisse der höheren Lage nicht so zuverlässig sind). Außerdem ist die hinzugefügte Zeile möglicherweise nicht vollständig - d. es darf nicht in Kumpel enden. Dies liegt daran, dass die Engine "Mate in n" meldet, aber nicht die gesamte Zeile / PV angibt, was eine gewöhnliche UCI-Engine ist.

Der Button Annotate wird nur im ersten Engine-Fenster angezeigt.

Nachdem Sie die Optionen konfiguriert und OK gedrückt haben, ist der Autoplay-Modus aktiviert, die Aktualisierung des Zugbaums ist deaktiviert und die Engine beginnt mit der Analyse. Eine Variation und / oder Punktzahl wird automatisch für jede Position hinzugefügt, wenn die Engine das Spiel bearbeitet. Nur Positionen von der aktuellen bis zum Ende des Spiels sind mit Anmerkungen versehen, sodass Sie die Anmerkung zu den Eröffnungszügen überspringen können, indem Sie vor dem Start in eine Mittelposition gehen. Wenn Sie die Anmerkungs Schaltfläche ein zweites Mal drücken, wird die Anmerkung gelöscht.

10.4.2 Optionen

- **Move Control** (Bewegungssteuerung) Gibt an, ob jede Bewegung für eine bestimmte Zeit oder feste Tiefe (nur UCI) verarbeitet werden soll.
- **Depth per Move (Tiefe pro Zug)** Die Anzahl der Züge mit halber Bewegung wird für die Analyse jeder Bewegung benötigt (nur UCI).
- **Sekunden pro Zug** Anzahl der Sekunden, die der Motor für die Analyse jeder Bewegung benötigt.
- **Grober-Fehler-Grenze.** Ein Wert, der bestimmt, ob es sich um einen schlechten Zug handelt oder nicht, auf Basis von Bauernwerten (dh 0,5 bedeutet einen Bewertungsverlust von einem halben Bauern).
- **Cut Off Grenze** Über diesem Punkt werden keine Varianten mehr hinzugefügt. Das Spiel ist klar gewonnen.
- **Add Score / Add Variations (Hinzufügen von Scores / Variationen)** Wählen Sie, wann Bewertungen und Variationen hinzugefügt werden sollen. (Bewertungen können dann vom Score Graph verwendet werden)
- **Welche Seite** Wählen Sie, welche Seite (n) kommentiert werden sollen.
- **Score Format (Bewertungsformat)** Wählen Sie aus, wie einzelne Partituren formatiert werden. Die eckigen Klammernoptionen verbergen Kommentare im PGN-Fenster, wenn PGN-> Codes ausblenden ausgewählt ist.
- **Kommentator-Tag hinzufügen** Speichern Sie den Engine-Namen als "Annotator" -Tag im PGN-Header.
- **Varianten kommentieren** Varianten rekursiv verarbeiten.

- **Buch benutzen** Bewegungen, die in diesem Eröffnungsbuch enthalten sind, werden übersprungen und die Anmerkung beginnt, nachdem das Buch verschoben wurde.
- **Kommentiere mehrere Partien** Bearbeiten Sie mehrere Spiele automatisch und speichern Sie sie so, wie Sie sie benötigen.
- **Eröffnungsfehler finden** Nur auf Öffnungsfehler prüfen. (bis zur angegebenen Bewegung).
- **Taktische Übungen markieren** Damit können Übungen für die Trainingsfunktion " Best Move" erstellt werden . (Nur UCI)

Informant Werte sind auch konfigurierbar .

10.5 Training

Der Trainingsknopf  (nur für die Engines 1 und 2 verfügbar) ermöglicht es, gegen die Engine zu spielen. Die Engine rechnet zuerst (von der aktuellen Position) und kann durch erneutes Drücken der Taste gestoppt werden. Die Zeit für jeden Zug wird festgelegt und die Analyseergebnisse werden nicht aktualisiert, während der Trainingsmodus aktiviert ist.

10.6 Konfigurieren von Engines

Das Werkzeuge -> Analyse Engines Widget ist, wo Sie Schach-Engines konfigurieren , hinzufügen und starten können .

Scid vs PC installiert standardmäßig ein paar Engines. Um neue zu installieren, müssen Sie das Command des Programms kennen, alle Parameter, die es braucht, ob es das UCI- oder Xboard-Protokoll verwendet, und auch das Verzeichnis, in dem es ausgeführt werden soll. Das hört sich kompliziert an, ist aber nicht zu schwer:) Sticking-Punkte sind wahrscheinlich die Wahl, welches Verzeichnis zu verwenden ist und ob es UCI ist oder nicht.

10.6.1 Nähere Angaben

Viele Engines benötigen eine Initialisierungs- oder Startbuchdatei in ihrem Startverzeichnis, um ordnungsgemäß ausgeführt zu werden. Andere Engines, wie Crafty und Phalanx, schreiben Protokolldateien in das Verzeichnis, in dem sie starten, daher ist ein Schreibzugriff erforderlich. Wenn die Verzeichniseinstellung für eine Engine "." Ist, wird Scid nur die Engine im aktuellen Verzeichnis starten.

Wenn eine Engine nicht gestartet werden kann, ändern Sie die Verzeichniseinstellung. Um Engines zu vermeiden, die Protokolldateien in vielen verschiedenen Verzeichnissen erstellen, empfehle ich, die Schaltfläche ~ / .scidvspc zu verwenden . Engines, die das Öffnen von Büchern und / oder INI-Dateien erfordern, benötigen jedoch ein eigenes Verzeichnis.

UCI und Xboard (auch Winboard genannt) sind zwei Protokolle für die Kommunikation mit Engines, und es ist notwendig, dieses Flag entsprechend zu setzen. Wenn Sie nicht sicher sind, versuchen Sie es mit dem anderen, da nichts kaputt geht. Einige Schach-Engines unterstützen beide Formate.

Wenn eine Engine zusätzliche Parameter für den Start benötigt (z. B. ein bestimmtes Eröffnungsbuch), können sie im Feld Parameter angegeben werden. ... Siehe die Dokumentation der Motoren.

Auf der Webseite können Sie die Homepage der Suchmaschine festlegen. Dies ist nützlich, um nach Updates zu suchen oder sich die neuesten Entwicklungen anzusehen. Drücken Sie die Taste Öffnen... Mit der Schaltfläche wird diese Seite im Webbrowser geöffnet.

Nachdem die Engine konfiguriert wurde, gibt Scid vs PC einen Datumsstempel entsprechend der Modifikationszeit der ausführbaren Datei.

10.7 UCI-Konfigurationsoptionen

UCI-Engines können durch Drücken von  konfiguriert werden oder Konfigurieren Sie im Edit-Fenster, wo ein Dialog mit den Engine-Parametern angezeigt wird. (Gilles - wo ist der Hilfebereich: |). In der Regel ignoriert Scid Optionen des Formats UCI_* gemäß dem UCI-Standard. Außerdem ist die Chess960-Unterstützung nicht aktiviert, da die Implementierung sehr problematisch ist.

10.8 Debugging Engine stürzt ab

Wenn eine Engine nicht startet oder abstürzt, kann ihre Protokolldatei überprüft werden. Diese werden im Log-Verzeichnis des Scidvpc gespeichert und können über den  -Knopf im Enginekonfiguration-Assistent angesehen werden. Die Protokollgröße ist die maximale Anzahl von Zeilen im Protokoll. Wenn Sie ihn auf Null setzen, wird die Protokollierung vollständig deaktiviert.

11 Datenbankkomprimierung

Datenbankkomprimierung ist eine spezielle Art der Wartung, die eine Datenbank so klein und effizient wie möglich hält. Dabei wird nicht verwendeter Speicherplatz in den Dateien entfernt.

Dateikomprimierung ist irreversibel. Nach der Komprimierung sind gelöschte Namen / Spiele für immer verschwunden.

11.1 Name Dateikomprimierung

Im Laufe der Zeit kann es vorkommen, dass eine Datenbank beginnt, eine Anzahl von Spielern, Ereignissen, Orten oder Runden zu enthalten, die in keinem Spiel mehr verwendet werden. Dies passiert oft nach den Namen der Rechtschreibprüfung. Die nicht verwendeten Namen verschwenden Speicherplatz in der Namensdatei und können die Namenssuche verlangsamen. Name Die Dateikomprimierung entfernt alle Namen, die in keinem Spiel verwendet werden.

11.2 Spieldateikomprimierung

Immer wenn ein Spiel ersetzt oder gelöscht wird, bleibt ungenutzter Speicherplatz in der Spieldatei (die größte der drei Dateien in einer Scid-Datenbank). Die Komprimierung von Spieldateien entfernt diese gelöschten Spiele.

Die Verdichtung von Spieldateien wird nach einer Sortierung der Datenbank empfohlen, um die Reihenfolge der Spieldatei mit der sortierten Indexdatei konsistent zu halten.

12 Datenbankwartung (Google-Übersetzung Online Handbuch)

Das ist ein sehr mächtiges und wichtiges Tool! Die meisten Scid-Datenbank-Wartungsarbeiten können mit dem Wartungsfenster durchgeführt werden (Kontrolle + m).

Zu den Operationen gehören - Löschen (und andere Partie-Flags), Rechtschreibprüfung, Komprimieren und Sortieren von Datenbanken und Löschen von PGN-Tags, Kommentaren und Variationen.

Flags, Komprimieren und Sorting werden separat dokumentiert.

12.1 Dubletten Suchen /löschen

Löschen Sie Dubletten erleichtert das Entfernen von doppelten Partien. Er identifiziert Dubletten und markiert diese als gelöscht. Zwei Spiele gelten als Dubletten, wenn ihre Spieler und alle anderen von Ihnen angegebenen Tags genau übereinstimmen. Wenn Sie die Option "Gleiche Züge" angeben (dringend empfohlen), muss jedes Paar die gleichen Züge haben; bis zur Länge des kürzeren Spiels oder maximal 60 Züge.

Wenn Sie Dubletten identifiziert haben, empfiehlt es sich zu bestätigen, dass sie korrekt markiert wurden. Die Auswahl von "Filter auf Dubletten setzen" ermöglicht eine einfache Durchsicht durch das Twin Game Checker- Fenster (das automatisch erscheint). Hier werden Tag-Unterschiede hervorgehoben und Scid vs. PC zeigt einen Inline-Vergleich von Spielvariationen und Kommentaren.

Verwenden Sie die Pfeiltasten, um durch die Partien zu gehen, "1", "2" und "t" Tasten, um die Felder zu löschen, und "u", um beide Spiele zu löschen.

Um die Spiele tatsächlich zu löschen, müssen Sie die Datenbank anschliessend komprimieren.

12.2 Namen bearbeiten

Das Namen Editor ist ein Tool zum selektiven Bearbeiten von Spielernamen.

Jeder eindeutige Name wird nur einmal in der Namensdatei gespeichert . Wenn Sie also einen Namen ändern, werden alle Vorkommen geändert. Ebenso können einige Namen in der Namensdatei vorhanden sein, die aber nicht in Partien verwendet werden. Um solche Namen zu entfernen, führen Sie eine Namensdatenbankkomprimierung durch .

Ein einzelner Stern '*' kann verwendet werden, um einen beliebigen Namen zu finden. Diese globale Ersetzung ist nur für die Namen "Event", "Site" und "Round" verfügbar - nicht für die Namen "Player", "Elo" oder "Date".

Datums- und Ereignisdatumsfelder müssen das Format YYYY.MM.DD (Jahr, Monat, Tag) haben

Bitte seien Sie vorsichtig, wenn Sie den Namenseditor verwenden. Änderungen können nicht ordnungsgemäß rückgängig gemacht werden, wenn der neue Name bereits vorhanden ist. Es gibt auch einen Sicherheitsmechanismus - Mit '*' oder '?' ist nicht erlaubt mit 'Alle Spiele in der Datenbank'.

12.3 Rechtschreibprüfung Namen

Die Rechtschreibdatei orthography.ssp enthält Informationen über Spielernamen, Titel, Geburts- und Sterbedaten und Ursprungsland (e). Bitte verwenden Sie mit Vorsicht . Die Namen, die es enthält, sind möglicherweise nicht eindeutig und Player-Initialen werden möglicherweise falsch identifiziert. Es ist auch möglich, die größeren ratings.ssp zu ersetzen , die Elo-Bewertungen und Biographische FIDE-Daten enthalten.

Die Datei sollte beim Start geladen werden, oder kann manuell geladen . Aktualisierte Versionen sind verfügbar unter Scid Webseite.

12.4 Rechtschreibprüfung

Scids Rechtschreibprüfungsfunktion wird verwendet, um Player-, Event-, Site- und Round-Namen in einer Datenbank zu standardisieren. Dazu muss eine Rechtschreibdatei geladen werden.

Wenn die Rechtschreibprüfung ausgeführt wird, wird eine Liste vorgeschlagener Korrekturen erstellt. Diese sollten gelesen und bearbeitet werden, bevor Sie die Korrekturen auf der Festplatte vornehmen. Die normalen Tastaturkürzel für Ausschneiden, Kopieren, Einfügen, Rückgängig und Wiederherstellen werden angewendet .

Das Format jeder Korrektur ist:

"Alter Name" >> "Neuer Name" (N) Geburtsdatum - Todesdatum

Vor "Alter Name" sollte kein Leerzeichen stehen, und "N" steht für die Anzahl der Spiele, die dem ursprünglichen Spielernamen entsprechen.

Man kann jede Korrektur verwerfen, indem man sie löscht oder am Anfang der Zeile ein Leerzeichen oder irgendein anderes Zeichen hinzufügt. Spielernamen mit nur einem Nachnamen werden standardmäßig nicht korrigiert. Einfacherweise werden Ambitionen für mehrdeutige Namen nicht ausgeführt, es sei denn, man entfernt das Mehrdeutigkeits-Präfix manuell aus jeder Zeile.

Die Namensänderung tritt nicht in Spielen auf, die vor der Geburt des Spielers oder nach dem Tod des Spielers stattgefunden haben - es sei denn, die Geburts- und Sterbedaten werden aus der Übersetzung entfernt.

Für problematische PGN-Dateien kann es notwendig sein, Regexp's und ein Textverarbeitungsprogramm wie "vi" zu verwenden. Zum Beispiel - die ersten beiden Beispiele entfernen vierstellige ELOs aus Spielernamen. Das letzte entfernt nachstehende Leerzeichen von allen Tags.

```
:% s / \ (Weiß. * \) * [[: Ziffer:]] [[: Ziffer:]] [[: Ziffer:]] [[: Ziffer:]]. * "/\ 1" / g
:% s / \ (Schwarz. * \) * [[: Ziffer:]] [[: Ziffer:]] [[: Ziffer:]] [[: Ziffer:]]. * "/\ 1" / g
:% s / * "]" $ /" /
```

12.5 Hinzufügen von Elo-Bewertungen

Die Rechtschreibdatei ratings.ssp enthält ELO / Date-Informationen für bewertete Spieler. Die Schaltfläche " Elo-Bewertungen hinzufügen" (im Fenster "Wartung") durchsucht Spiele und fügt zum Spieldatum die entsprechende ELO-Bewertung hinzu . Es besteht auch die Möglichkeit bestehende Ratings zu überschreiben.

Die mit Scid bereitgestellte Rechtschreibdatei enthält nicht die Elo-Bewertungsinformationen, die für diese Funktion benötigt werden. Stattdessen sollte die größere Datei "ratings.ssp" verwendet werden.

Bewertungen werden nicht zu Spielen mit bekannten Aliassen hinzugefügt. Möglicherweise möchten Sie zunächst die Rechtschreibprüfung ausführen, bei der die Namen mithilfe von Player-Aliasnamen geändert werden.

12.6 Der Reiniger

Das Reiniger window ist ein Werkzeug, um mehrere Wartungsaufgaben gleichzeitig auszuführen. Sie können auswählen, welche Aufgaben Sie ausführen möchten, und Scid führt sie in der aktuellen Datenbank aus, ohne dass eine Benutzerinteraktion erforderlich ist. Dies ist besonders nützlich für die Wartung großer Datenbanken.

12.7 Autoloading eines Spiels

Wenn eine Datenbank geöffnet wird, lädt man automatisch ein bestimmtes Spiel mit der Autoload-Funktion. Hinweis: Aufgrund des Entwurfs des si4-Headers beträgt die Obergrenze dieser Zahl 16.777.214 (ungefähr $2^8 \cdot 3$).

12.8 Löschen von Kommentare / Variationen

Verwenden Sie mit Vorsicht . Bulk Stripping Kommentare und Variationen können nicht rückgängig gemacht werden.

12.9 Zusätzliche Tags entfernen

Diese Funktion durchsucht die Datenbank nach zusätzlichen PGN-Tags (z. B. "Annotator"). Dann kann man diese Tags entfernen oder den Filter anpassen, um die passenden Spiele anzuzeigen.

12.10 Spiele überprüfen

Diese Funktion führt grundlegende Überprüfungen für jede Partie / jeden Filter durch.

Jede Partie

- * Hat den Indexeintrag abgerufen
- * Lesen von Diskette
- * Und ist dekodiert.

Alle Fehler werden gemeldet.

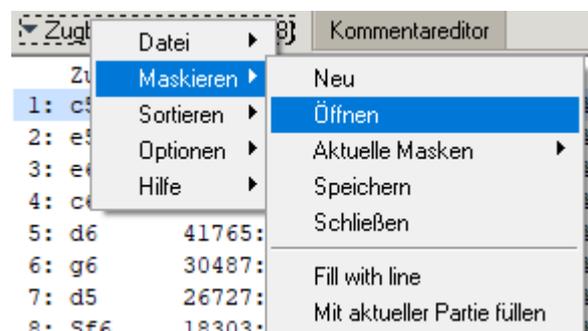
12.11 Reparieren einer Datenbank

In dem seltenen Fall, dass eine Scid-Datenbank beschädigt ist, könnte man versuchen, sie unter Extras -> Wartung -> Basis reparieren zu reparieren. Damit dies funktioniert, darf die betreffende Datei nicht geöffnet werden (was in den meisten Fällen ohnehin nicht möglich ist). Scid versucht dann sein Bestes, um die Datenbank wieder in einen konsistenten und nutzbaren Zustand zu versetzen.

13 Masken (Baumfenster)

Das Zugbaumfenster zeigt Informationen über alle Bewegungen in der Datenbank an, die an der aktuellen Position erstellt wurden. **Masken** fügen zusätzliche Informationen hinzu und können als transparente Ebene (Folie) über dem Zugbaum betrachtet werden, die Daten wie Kommentare für Bewegungen oder Positionen, eigene Auswertungen und Eröffnungsrepertoire enthält.

Sie werden in einer Maskendatei (.stm - Scid Tree Mask) gespeichert und sind unabhängig von einer Datenbank. Das heißt, sobald sie erstellt wurde, kann eine Maske mit jeder Datenbank verwendet werden, indem sie mit **Linksklick** auf dem Zugbaum -> Maskieren -> Öffnen geladen wird.



Wenn eine Maske geöffnet wird, ändert sich die Anzeige des Baumfensters. Zuerst sind alle in der Maske vorhandenen Bewegungen violett hervorgehoben. Zusätzlich werden Nags (PGN-Markiercodes) und Markierung **vor** einem Zug angezeigt und Kommentare zum Zug **nach** diesem angezeigt. Schließlich kann die aktuelle Position auch einen Kommentar enthalten.

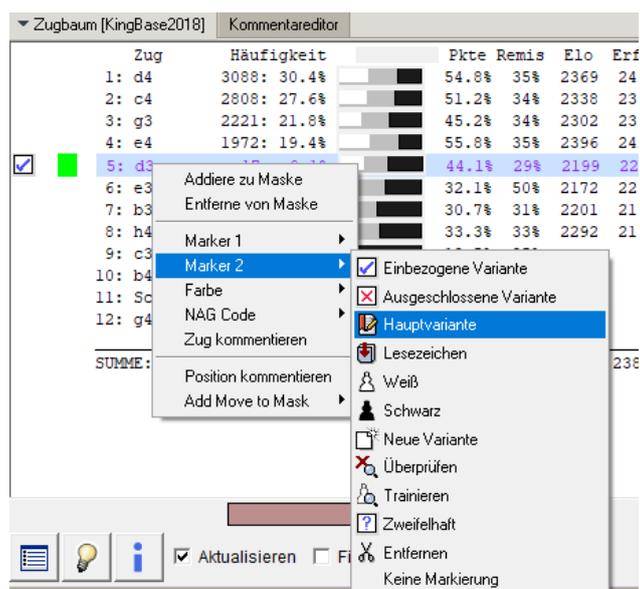
Die Unabhängigkeit von Masken aus einer Datenbank macht sie zu einem sehr leistungsfähigen Werkzeug für die Handhabung von Repertoires. Im Gegensatz zu der traditionellen Art, Linien zu öffnen, haben Masken den Vorteil, Zugumstellungen transparent zu behandeln, einfach weil sie auf den aktuellen Positionen statt auf einer fixen Zugfolge basieren.

13.1 Verwenden von Masken

Das Zugbaum-Fenster hat ein Masken-Untermenü, in dem Masken geöffnet oder erstellt werden (sowie andere Funktionen).

Sobald eine Maske geöffnet ist, können Kommentare hinzugefügt werden, indem Sie mit der **rechten Maustaste im Zugfenster auf Züge klicken** und Kommentare / Nags / Markierungen hinzufügen (siehe unten).

Ganze Zeilen können markiert werden, **indem Sie die Strg-Taste gedrückt halten**, während Sie mit der **rechten Maustaste** klicken. Wichtig: Für die meisten Operationen werden **alle vorhergehenden Züge** auf diese Weise markiert. Die Ausnahme ist **RemoveFromMask**, die alle **folgenden Züge entfernt**.



Züge, die nicht im Zugbaum angezeigt werden, können über das Kontextmenü **"Add Move to Mask"** zur Maske hinzugefügt werden.

Vergessen Sie nicht, die Maske zu speichern!

Sie werden dazu aufgefordert, wenn Sie eine Maske schließen, die geändert wurde, oder wenn ein Zugbaumfenster geschlossen wird. Die letzte Masken-Datei kann automatisch über Zugbaum-> Optionen-> **Auto-Laden-Maske** geöffnet werden.

Für ein Eröffnungsrepertoire könnte man erwägen, zwei Masken zu haben, eine für Weiß und eine für Schwarze Öffnungen.

13.1.1 Konfigurieren von Masken

- **Markierungen** (1 und 2) ermöglichen das Anbringen von zwei grafischen Markierungen bei einem Zug. Sie sind hauptsächlich für das Erstellen von Repertoires gedacht. Die verfügbaren Optionen sind:
 - Linie in Repertoire einbeziehen
 - Linie aus Repertoire ausschließen
 - **Hauptvariante**
 - Lesezeichen
 - Weiß
 - Schwarz
 - Neue Zeile
 - Überprüfen -> Soll durch weitere Analyse verifiziert werden
 - Trainieren
 - Zweifelhafte Linie
 - Zu entfernen
 - Keine Markierung
- **Farbe** Erlaubt das Hinzufügen eines kleinen farbigen Quadrats vor dem Zug als eigene Hervorhebung. Um es wieder zu entfernen, wählen Sie **Weiß**
- NAG-Symbole sind das einfachste Anmerkungs-symbol. Das Menü zeigt nur diejenigen NAG an, die für einen Zug (nicht eine Position!) sinnvoll sind, was dazu führt, dass die folgenden Symbole möglich sind !! (sehr guter Zug), ! (guter Zug), !? (bemerkenswerter Zug), ?! (fragwürdiger Zug), ? schlechter Zug), ?? (grober Fehler), ~ (unklar)
- **Zug-Kommentar** Fügt einen Textkommentar für den Zug / Linie hinzu. Der Kommentar erscheint ganz **hinten** im Fenster -> evt dies etwas breiter machen! Beachten Sie, dass nur ein Teil der ersten Zeile dort erscheint, als Hinweis, dass ein Kommentar existiert. Der gesamte Kommentar wird in einem Tooltip angezeigt, sobald die Maus auf die betreffende Linie bewegt wird. Doppelklicken auf einen Kommentare ermöglicht eine einfache Bearbeitung desselben.

▼ Zugbaum [KingBase2018] Kommentareditor

Die ist ein Positionskommentar

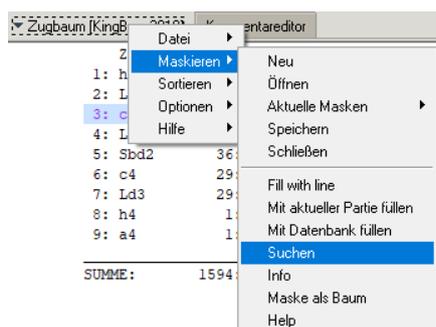
Zug	Häufigkeit	Pkte	Remis	Elo	Erfolg	Jahr	ECO
1: Sd7	340: 66.7%	32.7%	28%	2357	2351	2009	
<input checked="" type="checkbox"/> 2: Sf6	118: 23.1%	39.8%	25%	2323	2332	2010	Die ist ein Zug-Komm
3: c5	Die ist ein Zug-Kommentar	50.0%	54%	2215	2201	2010	
4: f5	13: 2.5%	30.7%	15%	2409	2369	2008	
5: Sc6	10: 1.9%	55.0%	30%	2284	2198	2013	

- **Positionskommentar** kann verwendet werden, um einen Kommentar für die aktuelle Position hinzuzufügen. Dieser Kommentar wird oberhalb des Baumfensters angezeigt, sobald die kommentierte Position erreicht ist.

13.1.2 Suchmasken

Wenn Sie Maskensuchen verwenden, wird das Aktivieren des Kontrollkästchens "Filter anpassen" (unterhalb des Zugbaumfensters) empfohlen.



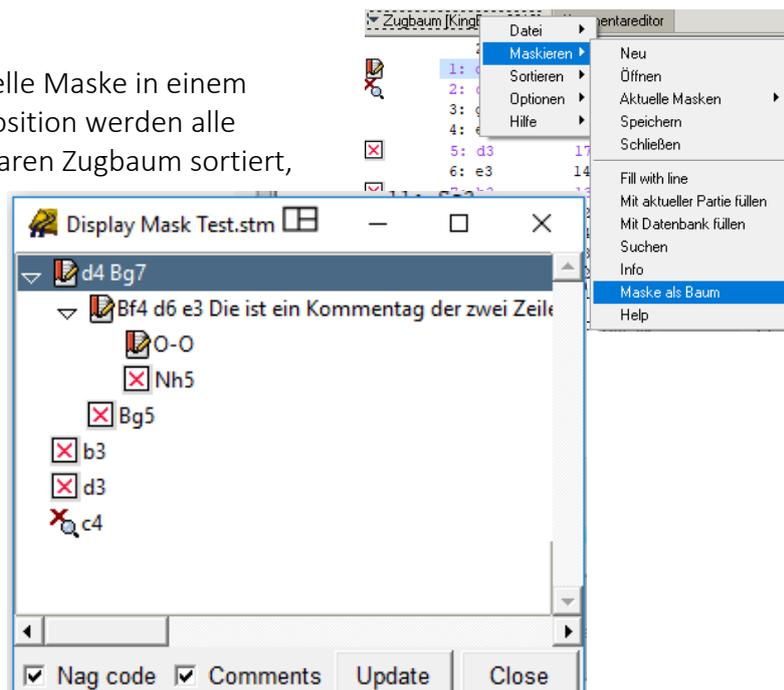


Die Funktion "Maskensuche" ermöglicht die Suche nach Kommentaren, Symbolen usw. Durch Drücken der Schaltfläche **Suchen** wird eine Liste aller gefundenen Positionen im Notationsformat FEN angezeigt, gefolgt von der betreffenden Züge und gegebenenfalls Kommentaren.

Mit Doppelklick auf eine dieser gefundenen Positionen (FEN-Zeile) wird die erste in der Datenbank vorhandene Partie mit dieser Position geladen.

13.1.3 Maskenanzeige

Die Funktion "Maskenanzeige" zeigt die aktuelle Maske in einem Zugbaum an. Ausgehend von der aktuellen Position werden alle nachfolgenden Züge in einen nicht aufklappbaren Zugbaum sortiert, um einen Überblick über die aktuellen Varianten zu geben - ähnlich wie es in vielen Repertoirebüchern zu finden ist. Es werden nicht alle Informationen angezeigt (z. B. werden Kommentare gekürzt). Da sich Masken an Positionen orientieren, anstelle von Zugfolgen, können außerdem Schleifen (durch Zugumstellungen) enthalten sein, die in einer zeilenweisen Anzeige nicht richtig entfaltet werden können. Die Anzeige kann daher an einem bestimmten Punkt abgeschnitten werden.



13.1.4 Umwandlung in Masken

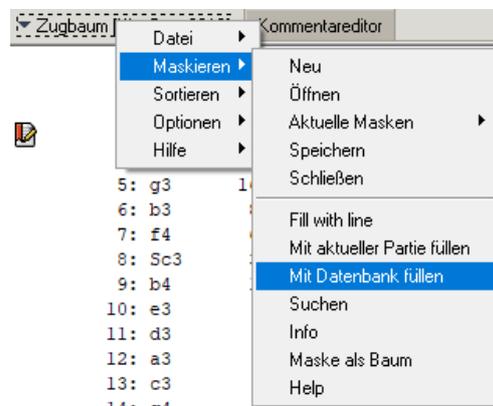
Das Einrichten einer Maske kann vor allem für komplexe Eröffnungsrepertoires eine mühsame Aufgabe sein. Wenn jedoch ein solches Repertoire als SCID-Datenbank oder eine Anzahl von PGN-Spielen oder Zugfolgen/Variante verfügbar ist, die in gewöhnlichen Schachspielen gespeichert sind, kann SCID diese Informationen verwenden, um automatisch geeignete Masken einzurichten.

Zuallererst muss man die Informationen in eine SCID-Datenbank laden. Falls die Informationen bereits als Scid-Datenbank verfügbar sind, ist das so einfach wie das Öffnen. Falls eine PGN-Datei verwendet wird, sollte sie entweder in eine SCID-Datenbank importiert werden oder man kann die Clipbase verwenden, um sie temporär zu importieren (In diesem Fall sollte man sicherstellen, dass die Clipbase vor dem Import leer ist).

Der nächste Schritt besteht darin, das Zugbaum-Fenster für die gerade geöffnete SCID-Datenbank zu öffnen. Dann sollte eine neue Maske erstellt oder eine vorhandene geöffnet werden. *Diese Funktion kann verwendet werden, um mehrere Basen zu einer einzigen Maske zusammenzufassen.*

Jetzt kann die Maske automatisch mit dem Partie-Inhalt der Datenbank gefüllt werden. In diesem Prozess werden Kommentare innerhalb der Spiele konvertiert, um Kommentare (die sich an die eventuell vorhandenen anhängen) in der Maske zu verschieben. NAGs werden ebenfalls hinzugefügt. Um diesen Prozess einzuleiten, kann man entweder "**Mit aktueller Partie füllen**" wählen, um die Maske mit dem Inhalt einer einzelnen **Partie** zu füllen, oder "**Mit Datenbank füllen**", um alle Spiele in der Datenbank zu durchlaufen.

Hinweis Das Füllen einer Maske mit einer ganzen Basis kann sehr zeitaufwendig sein.



Hinweis Die Maske wird mit allen Zügen bis zum Ende der Partien abgefüllt, einschließlich allen Varianten innerhalb der Partien. Daher ist es sinnvoll hierfür nur Datenbanken zu verwenden, wo die Partien beendet wurden, sobald das Mittelspiel erreicht wird!

(Aktualisiert: Scid vs. PC 4.14, März 2015) -> übersetzt mithilfe Google Übersetzer plus manueller Überarbeitung und Ergzung.

14 Weitere Hilfreiche Funktionen

14.1 Eröffnungsbericht

Eröffnungsstellung eingeben/anzeigen -> Werkzeuge >> Eröffnungsbericht mit Statistiken Spielern, Varianten.

1.d4 Sf6 2.c4 g6 3.Sc3 Lg7 4.e4 d6 5.Sf3 O-O 6.Le2 e5 7.O-O Sc6 8.d5 Se7 9.Se1 Sd7 10.f3 f5 11.Le3 f4 12.Lf2 g5

Datenbank: OpeningEcyklopedia2014Plus (5,556,461 Partien)
 Bericht: 1.d4 Sf6 2.c4 g6 3.Sc3 Lg7 4.e4 d6 5.Sf3 O-O 6.Le2 e5 7.O-O Sc6 8.d5 Se7 9.Se1 Sd7 10.f3 f5 11.Le3 f4 12.Lf2 g5 (2824 Partien)
 ECO: E99 [King's Indian: Mar del Plata, 10.f3 f5 11.Be3 f4 12.Bf2 g5]
 Erzeugt durch: Scid vs. PC 4.17, 2018.03.12

1. Statistiken und Geschichte

1.1 Statistiken

	Partien	1-0	==	0-1	Punkte
Alle Berichtspartien	2826	1209	603	969	54.2%

1.2 Älteste Partien

- 1-0(63) German - Poschauko, Helsinki 1952
- 1-0(41) Taimanov - Bronstein, Moscow 1952 [25]
- == (41) Najdorf - Trifunovic, Mar del Plata 1953
- == (27) Vidmar - Wade, Opatija 1953
- == (56) Furman - Koblencs, Rostov on Don 1953

1.3 Neueste Partien

- 0-1(36) Muskath 1855 - Davison 2067, London ENG 2017.12.09

Zeige LaTeX | Zeige HTML | Optionen... | Ausgeschlossene Variante | none | Partien kombinieren | Aktualisieren | Schließen

Über den Knopf "Partien kombinieren" erhält man die Partien als Variantenbaum geladen.