



**Als zufriedener Besitzer von Laptop und Smartphone habe ich mich immer gefragt, wozu Handheld-Rechner eigentlich gut sind. Vor ein paar Tagen wäre mir als einziges sinnvolles Anwendungsgebiet das Betrügen bei Schachturnieren eingefallen, und das finde ich nicht unterstützenswert. Um so positiver war ich überrascht von den sieben Schach-Trainings-CDs des russischen Chessbase-Konkurrenten Convekta, die ich testen sollte. Es macht einen enormen Unterschied, ob man einen Drei-Kilo-Laptop in den Park oder zum Wohnzimmeressel schleppt oder ob man ein Stück Technik vom Gewicht eines Wurstbrottes in der Hand verschwinden lässt. Außerdem riechen Laptops irgendwie nach Arbeit - und was könnte man mit einem Handheld schon sinnvolles tun außer in der U-Bahn angeben und Schach studieren?**

Die Convekta-CDs setzen allesamt einen PocketPC voraus, der mit einem erwachsenen Windows-Rechner kommunizieren kann. Dort installiert man Microsofts .NET-Framework sowie dessen Mobilableger, das .NET-Compact-Framework. Mit Hilfe von ActiveSync, ebenfalls aus dem Hause Microsoft, überspielt man problemlos die Software auf den Chipzweig.

Wie von Convekta gewohnt, installiert jede der CDs einen eigenen Reader, wobei es geringfügige Unterschiede bei den Versionen gibt. Ebenfalls gewohnt sind die Anleitungshefte (nett gemeint, aber überflüssig) und die scheußlichen CD-Schachteln, die obendrein nach in Westeuropa vermutlich verbotenen Chemikalien duften.

Die meisten CDs bringen eine deutsche Fassung mit, die zwar nicht alle Kriterien sprachlicher Eleganz erfüllt („Richtig Antwort“, man hört fast den russischen Akzent), aber dem Verständnis keine Probleme bereitet. Bei einigen muss man sich mit der englischen Version behelfen.

Die Reader-Software macht einen gefälligen Eindruck. Die gut 1000 Partien oder (meist) Partiefragmente auf jeder CD sind in Kapitel untergliedert, die sich in einer Listenansicht aus- und einklappen lassen können. Die Brettansicht gibt es in drei Größen, wobei sich die bildschirmfüllende Variante für die Tests und die kleineren beiden für die Lektionen eignen, bei denen Varianten und Kommentare das Geschehen auf dem Brett erklären.

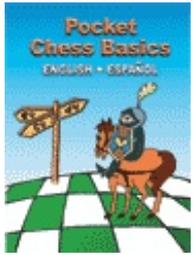
Alle Programme enthalten Testaufgaben, manche sogar ausschließlich; die Lösungszüge gibt man einfach per Touchscreen ein. Um diesen Tests ein wenig sportlichen Anstrich zu geben, kann sich der Anwender einen zufällig ausgewählten Parcours von Aufgaben vorsetzen lassen, die entweder aus einem bestimmten Kapitel oder aus dem Gesamtbestand kommen. Bereits gelöste Aufgaben lassen sich ausklammern, auch der Schwierigkeitsgrad lässt sich filtern.

Dieser hängt ab von den Punkten, die es für jede Aufgabe gibt. Für einen Zehnpunker genügt meistens eine Taktikwendung nach Schema F, Neunzigpunkter erfordern eine Reihe von teilweise knackigen Lösungszügen. Nach Fehlversuchen zeigt die Software manchmal Hilfen an. Beispielsweise weist sie nach dem ersten Griff daneben mit Pfeilen und markierten Feldern auf die entscheidenden Motive hin; nach dem zweiten Patzer beginnt die Figur, die ziehen soll, unruhig zu zappeln. Wer es auch mit dieser Hilfe nicht hinkriegt, bekommt den richtigen Zug vorgeschetzt.

In seltenen Ausnahmen finden alternative Lösungszüge Berücksichtigung, aber sonst ist es dem Programm egal, ob man eine Zugumstellung zur Hauptlösung gefunden oder einzig die Dame eingestellt hat - das übliche Manko bei Schachaufgaben.

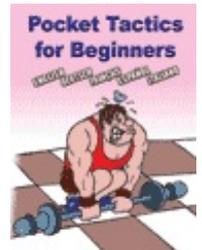


## Sieben Zwerge



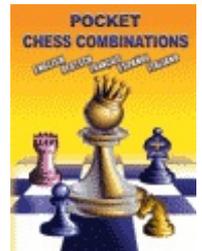
Die englischsprachige Anfänger-CD **Pocket Chess Basics** wendet sich an Schachanfänger, die außer den Regeln nichts von dem Spiel wissen. In 55 Lektionen, verteilt auf 5 Kapitel, kämpft sich der Lehrling durch je etwa ein Dutzend Beispiele und Übungen. Den Anfang macht, was sonst, das Mattsetzen eines nackten Königs mit Schwerfiguren. Das nächste Kapitel führt in die drei Spielphasen ein. Es folgt ein Schnellkurs Bauernendspiele, die Erläuterung taktischer Grundmotive sowie die Verwertung von Materialvorteil. Dazwischen findet sogar eine Lektion über Schachprobleme und Studien ihren Platz. Kapitel eins, drei und fünf sowie ein Drittel des zweiten Kapitels haben das Endspiel zum Thema - vielleicht ein bisschen viel für Anfänger, die gegen erfahrene Gegner keine dreißig Züge überleben. Aber vielleicht ist das für ehrgeizige Schachstudenten der beste Weg zum Erfolg.

Mehr Spaß werden schwächere Spieler wahrscheinlich mit **Pocket Tactics for Beginners** haben. Lektionen gibt es hier nicht, gelernt wird ausschließlich durch das Lösen von Aufgaben. Diese sind in fünf „Studienstufen“ unterteilt. Es geht los mit einzügigem Mattsetzen; in Stufe zwei und drei gilt es, Zweizüger zu lösen. Später werden Figuren gewonnen und Remiskombinationen geübt; zuletzt gibt es Aufgaben querbeet. Das geht schnell und macht Spaß - daher scheint mir „Tactics for Beginners“ für PocketPC-besitzende Schachanfänger und Hobbyspieler eine gute Anschaffung zu sein.



Auch **Pocket Encyclopedia of Opening Blunders** scheint sich eher an schwächere Spieler zu wenden, kann aber nicht ganz überzeugen. Die „Enzyklopädie der Eröffnungsfehler“ ist eine umfangreiche Sammlung von Kurzpartien, nach Eröffnungen geordnet. Letzlich geht es auch hier nur um das Lösen von Kombinationen, nur dass sie anders sortiert sind und allesamt in einem frühen Partiestadium auftraten. Viele der 1255 Partien sind durch grobe Schnitzer zu Ende gegangen, die sich durch einfache taktische Wendungen widerlegen lassen. Am anderen Ende der Skala stehen anspruchsvolle Glanzpartien, bei denen auch erfahrene Vereinsspieler öfter mal daneben tippen. Ob man durch diese CD in Sachen Eröffnungsverständnis dazulernt, ist fraglich - zu uncharakteristisch sind gerade die einfacheren Aufgaben für die Eröffnungen. Anders als bei den übrigen CDs wechselt man merkwürdigerweise hier nicht die Seite, wenn man mit Schwarz spielt - alle Aufgaben zeigen die gewohnte Diagrammansicht mit der ersten Reihe unten.

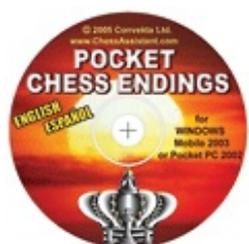
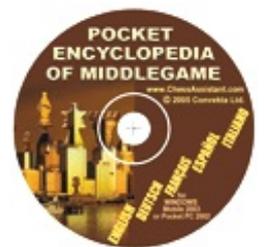
Die „Schachtaktik für Fortgeschrittene“ **Pocket Chess Combinations** ist genau das, was man erwartet: eine Sammlung von Taktikaufgaben von einfach bis ziemlich schwierig. Das ist nicht besonders originell, macht aber immer wieder Spaß. Ähnlich wie bei den Eröffnungsfehlern unterscheiden sich die Aufgaben ziemlich stark im Niveau. Den krönenden Abschluss der etwa zwanzig typischen Kapitel („Fesselung“, „Ablenkung“, „Doppelangriff“ etc.) bilden ein paar Studien.



Wie bringt man das große Thema Schachstrategie auf so einen kleinen Rechner? **Chess Strategy** bricht es in etwa zwanzig Kapiteln ab, die bekannte Strategeme abdecken („Raumvorteil“, „Offene Linien“, „Positionelle Opfer“). An mehr oder weniger lehrreichen Musterpartien (d.h. Partiefragmenten) erläutert das Programm die gängigsten Konzepte. Texte und Varianten sind zwar im Vergleich zu einschlägigen Büchern recht knapp gehalten und eignen sich wohl eher zur Auffrischung als zur Einführung in dieses verminte Gebiet. Allerdings machen die mehr als 1000 Übungsbeispiele diesen Nachteil halbwegs wett. Die haben es allerdings in sich - wie es in der Natur der Sache liegt.



Noch eine „Enzyklopädie“ im Westentaschenformat, nochmals Strategie: Ähnlich wie die Eröffnungsschnitzer-Enzyklopädie versucht die **Pocket Encyclopedia of Middlegame**, den Stoff ausschließlich mittels Aufgaben anhand der Eröffnungen aufzugliedern - nur dass dieser Stoff Strategie ist, nicht Taktik. Das Material konzentriert sich auf wenige Hauptvarianten, die Auswahl macht einen etwas willkürlichen Eindruck. So fehlen beispielsweise Abschnitte zur sizilianischen Drachenvariante oder zur Caro-Kann-Vorstoßvariante. Die Aufgaben selbst sind allerdings lehrreich, allerdings sind die Aufgaben recht anspruchsvolle Kost. Zusätzlich zu den Eröffnungen handelt das Programm noch „typische Bauernstrukturen“ ab - da sind den Machern aber nur vier eingefallen.



**Pocket Chess Endings** wiederum ist ähnlich aufgebaut wie „Pocket Chess Strategy“ - der Schwerpunkt liegt hier also auf den Lektionen in Form von erläuterten und kommentierten Partiefragmenten, die durch Aufgaben vertieft werden. Die Kapiteleinteilung folgt, wie gewohnt, den Materialverhältnissen und lässt von daher nichts zu wünschen übrig. Den Schluss des Theorieteils bilden die oft vernachlässigten komplexen Endspiele mit mehreren Figuren. Angesichts der umfangreichen Lektionen fällt der Übungsteil etwas knapper aus als gewohnt, aber es bleiben immer noch 300 lehrreiche Beispiele zum Selberlösen. Schade, dass wiederum die Aufgaben aus schwarzer Sicht auf dem Kopf stehend gelöst werden müssen, weil sich die Diagrammansicht nicht anpasst.



### Fazit

Traurig sehe ich den Tag nahen, an dem ich den geborgten PocketPC wieder zurückgeben muss: Die mit ca. 26 Euro pro Stück realistisch bepreisten Convekta-CDs stellen für mich einen gelungenen Kompromiss zwischen Analyse-Arbeit und Schachspaß dar. Mit Ausnahme der beiden Anfänger-CDs wenden sich die Programme an fortgeschrittene Vereinsspieler; ich würde die Zielgruppe grob mit 1600 bis 2300 DWZ einstufen.

Die Reader-Software gefällt mir besser als der etwas überladene große Bruder auf dem PC (der natürlich viel mehr können muss). Spaß macht die Kombinations-CD, aber den meisten Gewinn würde ich mir von „Chess Strategy“ und „Chess Endings“ versprechen. Weniger überzeugt haben mich die beiden Enzyklopädien - ein Begriff, der sich nicht mit den etwas zusammengewürfelten Inhalten verträgt. Bei „Chess Basics“ bin ich mir nicht sicher, die Anfänger-Taktik-CD dagegen scheint ein guter Kauf für die Zielgruppe. Alle Programme gibt es direkt bei Convekta. (*Herbert Braun*)