

# The IZIS AI Board

- Anmerkungen -

U. Groh



- (1) 自动记谱、实时直播。
- (2) 识别黑白子、毫秒级感应
- (3) 集成物理棋钟，保留计时拍钟体验。
- (4) 支持拖子、滑子等江湖姿势。

## Einleitung

### Die Erstinstallation

Game Center

System Tools

### Game Center

AI Opening

Kifu Library

Exercise

    Special Training

    Course Mode

    Joseki

    Joseki Analyse

### Ergänzungen

Die chinesische Variante der Rubrik »Exercise«

# Einleitung

---

Im Folgenden habe ich einiges zu den Videos auf YouTube von Tobias Berben und dem [englischen Manual](#) von IZIS ergänzt. Dies ist bei der Einarbeitung in die Handhabung dieses Go-Brettes entstanden und ich hoffe, dies hilft auch anderen bei den ersten Schritten.

Mehr zum AI-Board findet man unter <http://mgo.izis.cn> und auf der Webseite des Hebsacker-Verlages sind noch [weitere Links](#) zu finden, insbesondere zu den [YouTube-Videos von Tobias Berben](#), die man sich ansehen sollte.

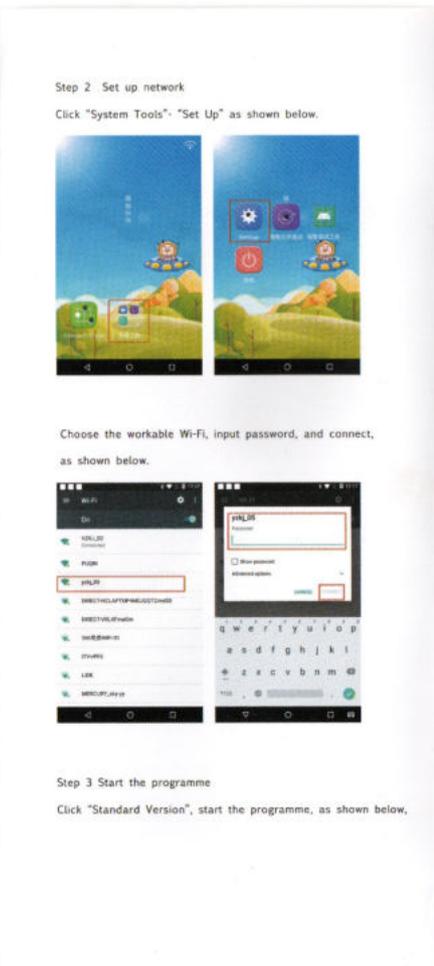
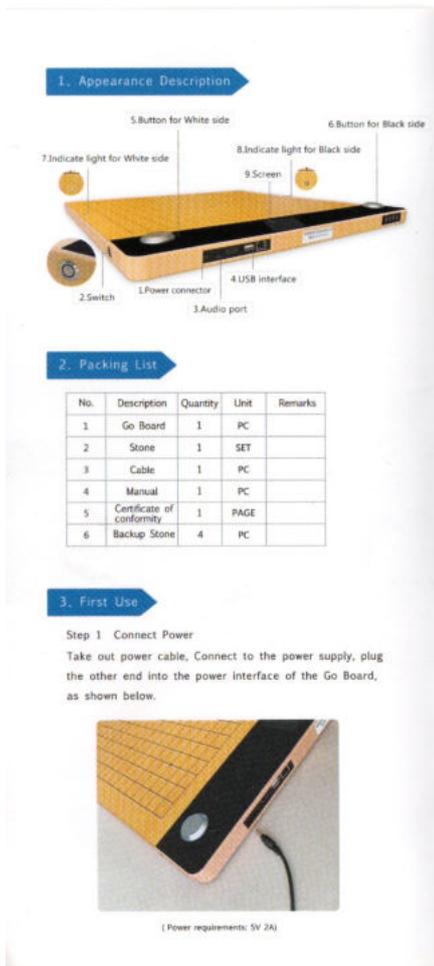
Noch etwas: Es ist eine chinesische Produktion und nur wenig steht auch auf Englisch zur Verfügung. Man kommt aber damit zurecht, wenn man eine der Apps zum Übersetzen nutzt. Also etwa den [Translator von Google](#), den [Microsoft Translator](#) oder die [Übersetzungs-App für iOS](#) von Apple, wobei es die Ersten beiden sowohl für iOS als auch Android gibt. Die Qualität der Übersetzungen ist zwar etwas gewöhnungsbedürftig, aber man versteht wenigstens einigermaßen, worum es geht.

Auf Sensei's Library findet man neben einer Übersicht zu [Chinese Go Terms](#), auch in einer Variante Englisch-Chinesisch. Es ist sinnvoll, dies zu »überfliegen«, was einem bei der Bearbeitung der Probleme hilft. Und am Ende dieses Beitrags findet man nützliche Hinweise.

# Die Erstinstallation

---

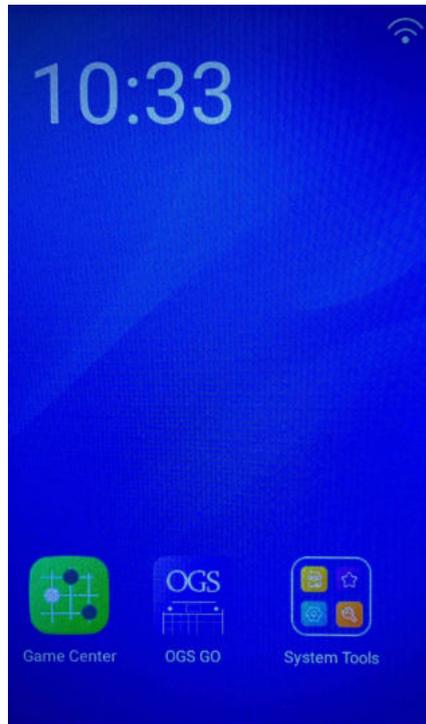
Es ist dem Paket ein DIA-4-Flyer beigelegt, auf dem die Schritte für die Erstinstallation beschrieben sind.



Zwar sind nicht die aktuellen Screenshots abgebildet, aber mit dieser Kurzanleitung bekommt man zumindest das WLAN zum Laufen – und ohne WLAN geht nichts. Zu empfehlen ist es, das [Video#1 von Tobias Bergen](#) auf YouTube sich anzusehen, auch wenn dort einiges anders aussieht, da Tobias eine ältere Version der Software hat.

So sieht jedenfalls bei mir der Startbildschirm (wenn man die Zeit richtig gesetzt hat) aus und dieser beinhaltet drei Icons

- Game Center
- OGS GO
- System Tools



## Game Center

Nachdem die Basisinstallation mithilfe der Anleitung erledigt ist, sollte man über das Icon *Game Center* den nächsten Installationsschritt machen. Bitte *Game Center* aufrufen (mittels Antippen oder etwas länger drücken) und prüfen, ob der nächste Bildschirm, der nach einer kurzen Weile auftaucht, auf Englisch ist.

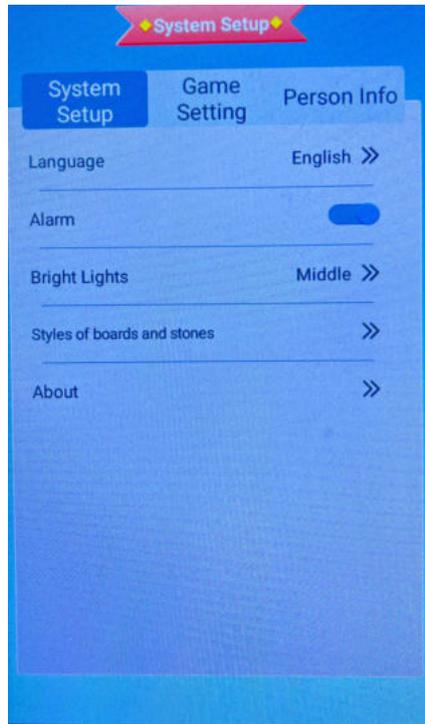
Sollte dieser so aussehen



so bitte das *Zahnrad* rechts oben antippen, dann die zweite Zeile in dem Menü, dass sich öffnet, antippen und dann die erste Zeile. Danach kann man *Englisch* als Sprache auswählen. Es sind dann die wesentlichen Icons auf Englisch verfügbar, auch wenn weitere Details nur auf Chinesisch zur Verfügung stehen.

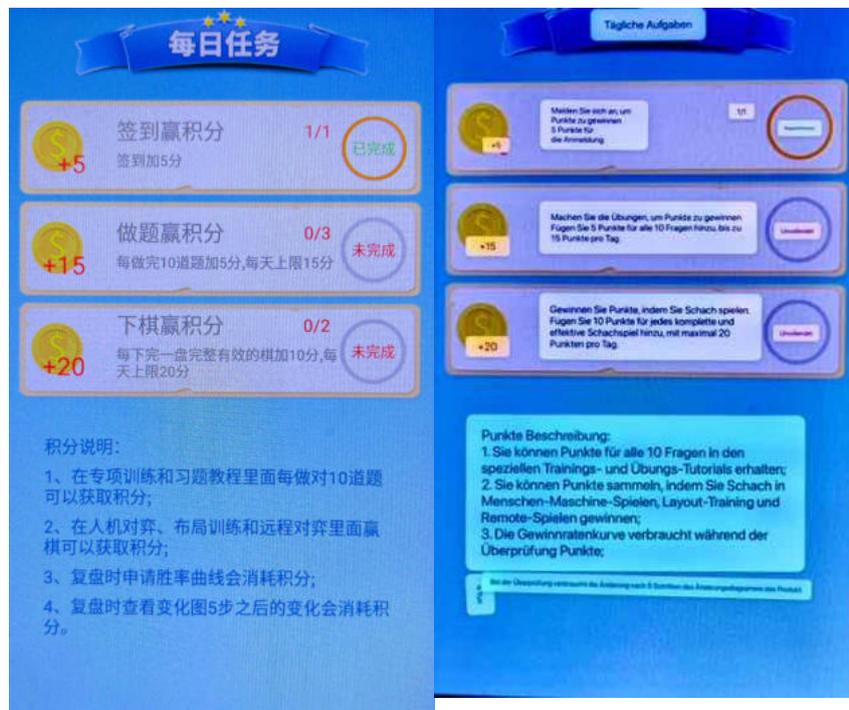


Im *System Setup* kann man noch weitere Einstellungen vornehmen, etwa unter *About* prüfen, ob es eine neue Version der Software gibt oder persönliches eingeben, etwa einen Namen.



div>

Noch etwas: Wenn man die chinesische Variante genauer ansieht, findet man oben ein Symbol mit einem roten Punkt. Dahinter verbirgt sich eine chinesische Information, dass man bei regelmäßiger Nutzung des Systems Punkte bekommt. Es ist wohl so, dass es diese bei der englischen Variante nicht gibt (übersetzt mit dem Apple-Übersetzer).



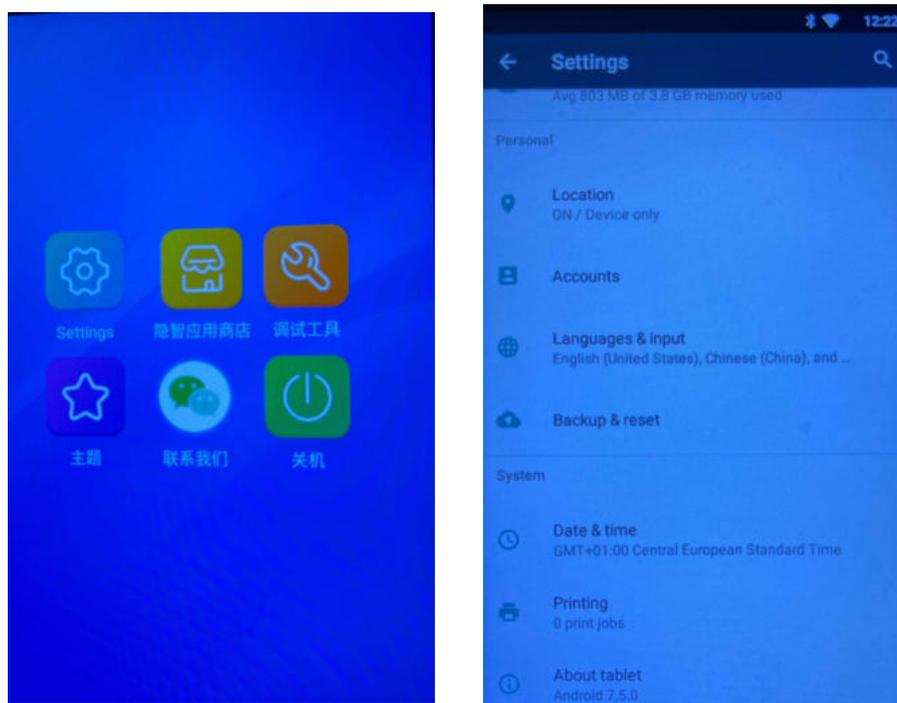
Man sieht auf den Screenshots auch noch einige Quadrate links neben dem Zahnrad. Wenn man diese antippt, bekommt man einen QR-Code angezeigt, mithilfe dessen man das Brett mit der [IZIS-App](#) verbinden kann. Diese App kann man nutzen, um Spiele als SGF-Datei zu speichern, um diese dann etwa mit [AI-Sensei](#) zu besprechen. Auch hat man hier die Möglichkeit, den »Status« eines Spiels sich anzusehen – ausprobieren.

Hinter dem »Zahnrad« verbergen sich noch weitere Tools:

- **Help:** Da bekommt man einen QR-Code angezeigt, mithilfe dessen man auf die [chinesische Hilfeseite von IZIS](#) kommt. Die ist zwar alles auf Chinesisch, aber die üblichen Browser haben eine Übersetzungsfunktion, sodass man einigermaßen mit den Hinweisen und den YouTube-Filmen zurechtkommt und so weitere Hinweise zur Nutzung des Brettes erhält.
- **Disorder Modus:** Mit dieser Funktion kann man sich etwa ein auf dem Brett gespeichertes Spiel ansehen und bekommt angezeigt, wie es steht, man kann auch alternative Züge eingeben – analog zur IZIS-App.

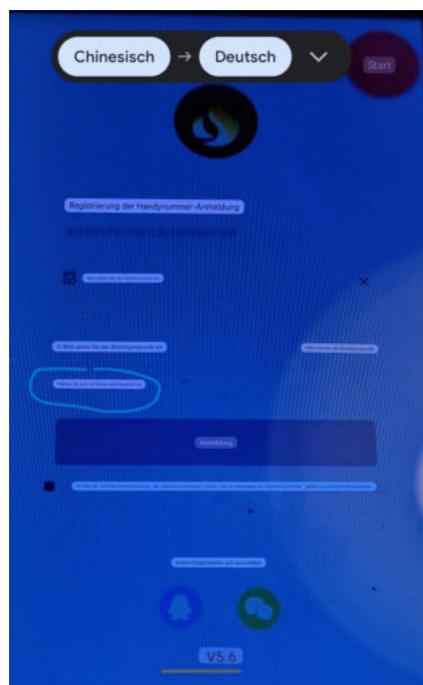
## System Tools

Dieses Icon sollte man auf dem Startbildschirm aufrufen, wenn man die o.g. Basisarbeiten erledigt hat. Man kommt dann diesen Bildschirm angezeigt und man sollte nun »Setup« aufrufen. Dort hat man viele Möglichkeiten, Einstellungen vorzunehmen, wobei eine davon wichtig ist: das Setzen von *Datum & Zeit*. Dazu muss man etwas nach unten scrollen.



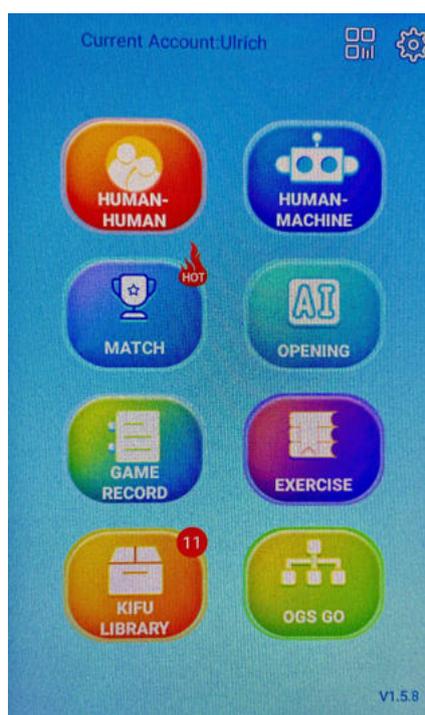
Von den restlichen Icons auf dieser Seite ist das Mittlere in der oberen Zeile wichtig. Diese wird benutzt, um *Tygem* oder den *Fox GO-Server* zu installieren. Dies ist in dem [Video#5 von Tobias](#) im Detail beschrieben, wie es geht, und kann daher hier übersprungen werden. Bei beiden ist es aber empfehlenswert, den Zugang bereits angelegt zu haben.

Nur eine Anmerkung, was den Fox-Server betrifft: Der Login-Bildschirm dazu ist die chinesische Variante, d.h. man muss eine chinesische Mobilnummer haben. Man kann aber auf die englische Variante umschalten – siehe hierzu die beiden Screenshots (den Hinweis verdanke ich Tobias). Man muss aber noch das kleine schwarze Quadrat anklicken – damit werden die Nutzungsbedingungen akzeptiert.



## Game Center

Wir werden im Folgenden den Inhalt vorstellen, der sich hinter dem Icon *Game Center* verbirgt. Wenn man dieses Icon antippt, so erscheint nach einer kurzen Zeitspanne dieser Bildschirm



und man muss nun damit beginnen, sich hier einzuarbeiten. Die ersten beiden Icon

- Human-Human
- Human-Machine
- Game Record

sind selbsterklärend und im Manual recht ausführlich beschrieben. Dennoch zwei Anmerkungen.

Hinter **Human-Machine** verbirgt sich die Möglichkeit, gegen AI zu spielen und auch den »Level« vorzugeben. Ob indessen Level 17, wie im Manual angegeben, einem ersten Dan entspricht – keine Ahnung. Man kann es aber ausprobieren und mal mit dem *Super Senior* (= 9. Dan Pro?) und neun Steine Vorgabe als Schwarz es versuchen. Im Manual steht noch, dass man stets AI um Hilfe bitten kann – dies nur dreimal möglich, was auch langt.

Im Anschluss findet sich das Spiel in dem Folder *Game Record* und man kann es über *Replay* nachspielen. Beim Nachspielen kann man AI um Vorschläge bitten (Knopf rechts unten drücken) muss aber aufpassen, wenn man Varianten spielt – man muss die in der Variante gesetzten Steine in umgekehrter Reihenfolge vom Brett nehmen, sonst geht es nicht weiter. Ob dies ein Bug ist oder mit Absicht so gemacht wurde – keine Ahnung. Jedenfalls halte ich es für gut, da man so die Züge besser verstehen lernt.

Die Rubriken

- AI Opening
- Exercise
- Kifu Library

werde ich separat besprechen. Das Icon

- OGS GO

ist entbehrlich und exakt dem OGS-Icon auf dem Startbildschirm.

## AI Opening

---

Hinter diesem Icon verbergen sich 32 Vorlagen für Eröffnungen, die gegenwärtig immer wieder bei Spielen vorkommen. In diesen werden die ersten vier Positionen vorgegeben, und man kann diese nutzen, um als Schwarz oder Weiß gegen AI zu spielen. Am Ende der Partie wird dann eine prozentuale Einschätzung des Erfolgs angegeben (Gewinnrate), es werden Punkte vergeben und man kann die Partie dann nachspielen und sich korrigieren lassen. Dies findet man unter *Layout Training* im Manual.



Beim Start hat man die Wahl

- Gegen welchen AI man spielen will – [Golaxy](#), [Leela](#) oder [KataGo](#), wobei ich zu den Unterschieden nichts sagen kann.
- Wie viele Züge man spielen will – 20, 30, 40 oder 50.

Die Ergebnisse werden gespeichert und man findet sich den Übersichten *High Score* und *Ranking List* wieder – wahrscheinlich ganz am Ende der Liste.

In der chinesischen *Funktionsbeschreibung* ist dann beschrieben, wie alles zu verstehen ist.

Gewinnrate	Kommentar	Punkte
< 20 %	Besser werden	0
20 % – 30 %	War nicht so erfolgreich	0
30 % – 40 %	Nicht weit weg vom Erfolg	0
40 % – 50 %	Ziemlich gleich	1
50 % – 60 %	Die Herausforderung ist erfolgreich	2
> 60 %	AI ist nicht dein Gegner	3

Mein Vorgehen hier: Ich habe mir meine üblichen Eröffnungen aus den Vorlagen herausgesucht, die ich als schwarzer oder weißer Spieler bevorzuge, wobei letzteres natürlich von der Eröffnung des Gegners abhängig ist. Auch kann man nach einem Spiel die Eröffnung nochmals nachspielen, da die Vorlage 32 keine Steine enthält.

Hier noch Beispiele für die Vorlagen:



Ich habe separat eine Übersicht der 32 Vorlagen erstellt. Diese kann man als [PDF-Datei](#) herunterladen.

## Kifu Library

---

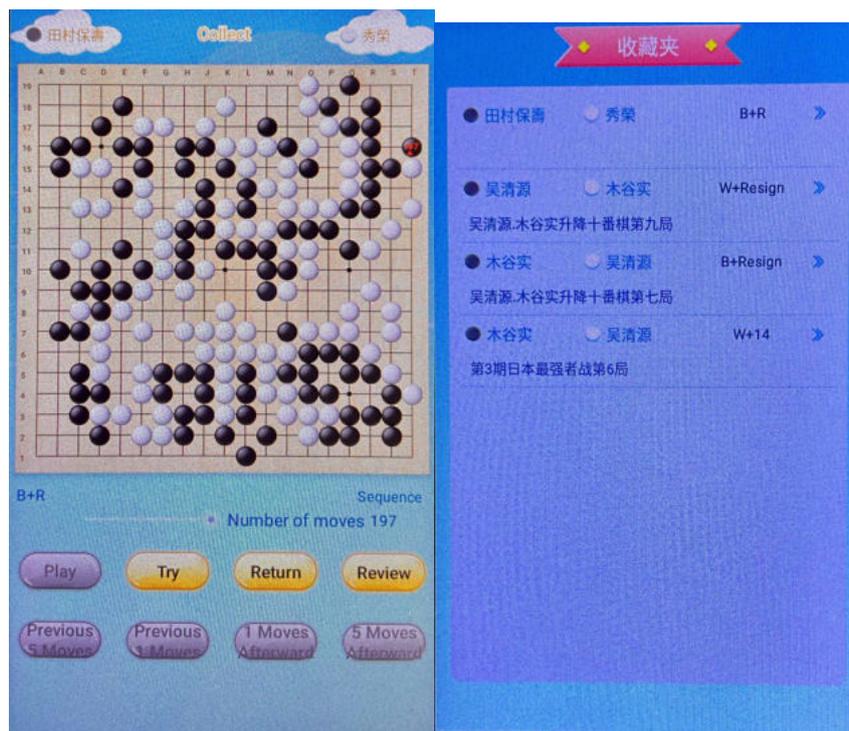
Eine Beschreibung dazu gibt es in dem Manual, nur stimmt dort leider nicht alles. Zunächst ist die Darstellung etwas anders und man muss sich auch an einige weitere Besonderheiten gewöhnen.

Zunächst kommt man auf diesen Bildschirm



und die Rubriken sind selbsterklärend:

- *MyKifu*: Da dachte ich, dass man hier die auf dem Brett gespielten Spiele findet – dem ist aber nicht so. Es ist bei mir leer.
- *MyFavorite*: Hier finden sich die Spiele, die man weiter unten bei einem der Spieler ausgewählt hat und entsprechend markiert hat. In unserem Fall ist es ein Spiel von [Honinbo Shuei](#), welches ich über *Collect* in diese Rubrik geladen habe. In unserem Fall ist Honinbo Shuei an erster Stelle. Die anderen drei Spiele sind [Go Seigen](#) gegen [Kitani](#)



- *Latest Kifu* beinhaltet die aktuellen Spiele aus den Profi-Ligen von Japan, China und Korea. Um aber hier nach einem speziellen Spieler suchen zu können, sollte man wissen, wie dieser sich schreibt (Kanji des Namens) – etwas mühsam.

Die letzte große Übersicht beinhaltet Spieler aus China, Korea und Japan – in dieser Reihenfolge. Man findet dann Go Seigen unter China, ebenso [Rin Kai Ho](#). Sucht man aber nach [Cho Chikun](#) wird es schon schwieriger. Man muss eben herausfinden, dass sein koreanischer Name **조치훈** sich als Jo Chi-Hun schreiben lässt (Sensei's Library und Google Translator hilft dabei). Und unter diesem Namen findet man ihn dann auch.

- Die Aufteilung ist dann
  - Chinesische Spieler
  - Koreanische Spieler
  - Japanische Spieler

und die Zusammenstellung ist ziemlich ausführlich. Spieler, für die ich mich interessiere, habe ich gefunden, da diese lesbar für uns geschrieben sind. Nur eine Stufe darunter wird es wieder Chinesisch, Koreanisch oder Japanisch – man muss sich halt etwas abmühen, wenn man bestimmte Spiele sucht.



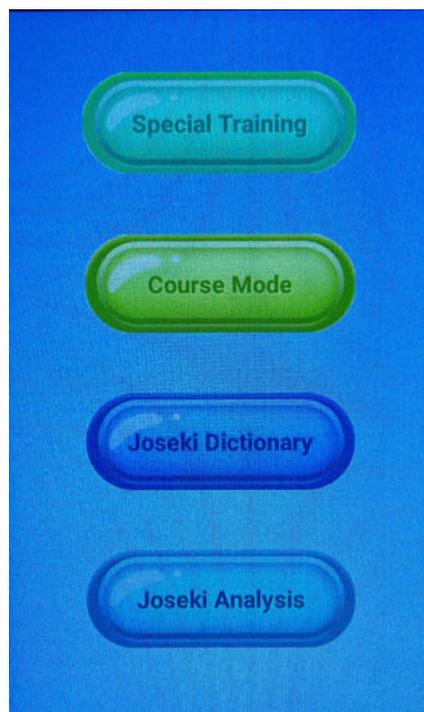
Man kann Spiele nachspielen und auch AI hilft mit seinen Vorschlägen, einiges besser zu verstehen. Und hier ist es so, dass bei dem Ende einer Variante und nach dem *OK* man die Steine bis zur letzten Stellung vor der Variante ohne Probleme ungeordnet wegnehmen kann.

## Exercise

---

Der interessantere Teil ist die Rubrik *Exercises*, siehe hierzu auch diese [Kurzanleitung](#). Im Folgenden haben ist einiges zusammengestellt, was bei der Nutzung aufgefallen ist.

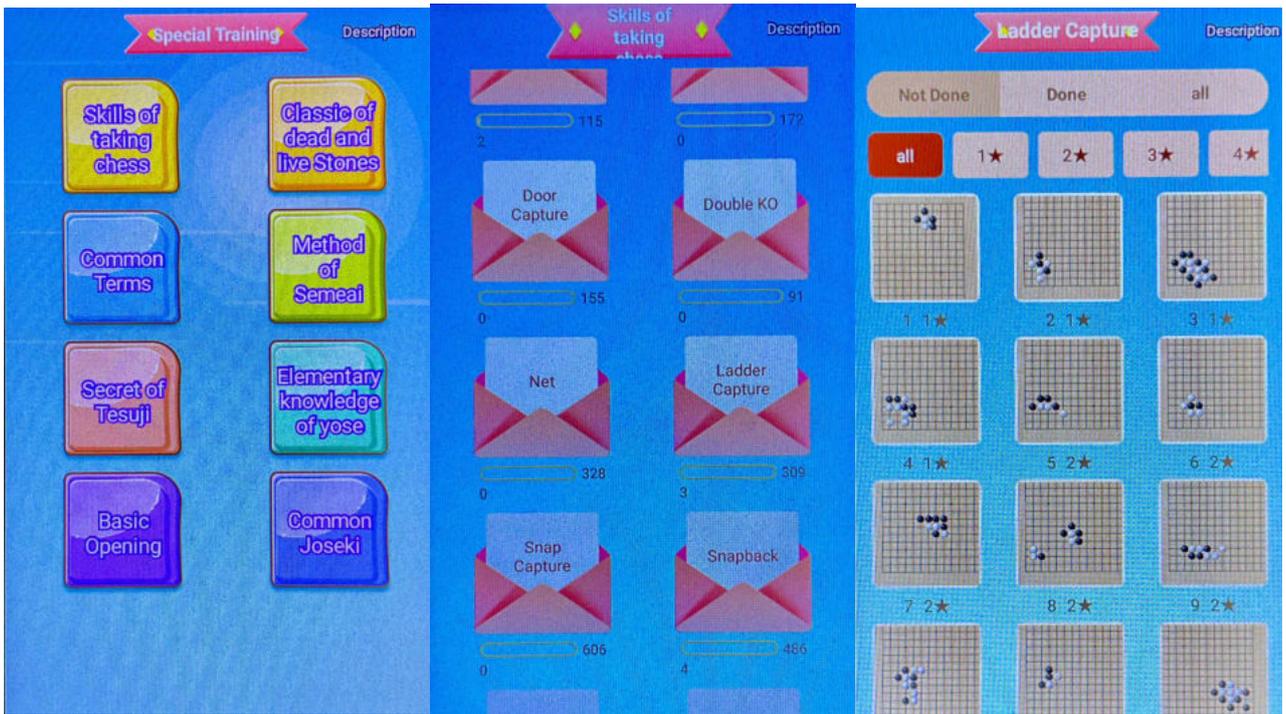
Ruft man die Rubrik »Exercises« auf, so bekommt man vier Unterrubriken angezeigt.



## Special Training

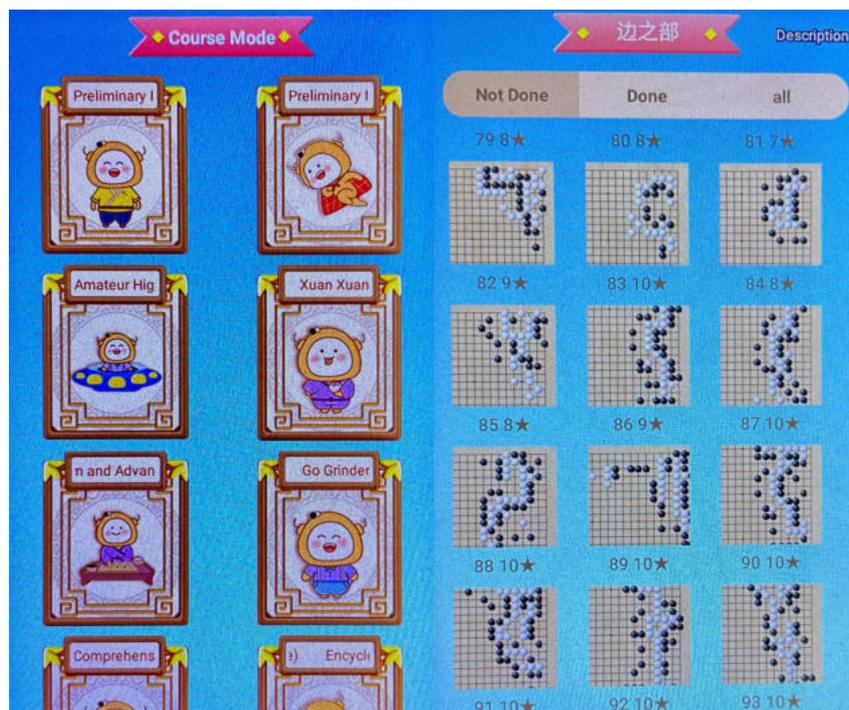
Diese beinhaltet Übungen zu Techniken, die man als GO-Spieler kennen und beherrschen muss. Alle Aufgaben sind meistens auf einem elementaren Niveau, die mit 1, 2, 3\* und 4\* gekennzeichnet sind. Bei anderen Problemen, auf die wir noch zu sprechen kommen, findet man auch welche mit der Kennzeichnung 10\*.

Ruft man Special Training auf, werden acht Unterrubriken angeboten, die unterschiedliche Schwerpunkte haben. Hinter »Skills if Taking Chess«, d.h. »Das Fangen von Steinen« verbirgt sich dann eine weitere Unterteilung, in der unterschiedliche Techniken besprochen und geübt werden. Hier haben wir die »Leiter« ausgesucht und man sieht, was etwa hier gefragt wird.



Problem auswählen, Steine auf dem Brett setzen und die richtigen Züge angeben – für weitere Details siehe das Manual oder man ruft mal nacheinander alle Rubriken auf.

## Course Mode



In dieser Rubrik finden sich abgeschlossene Aufgabensammlungen mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden, wobei die ersten beiden bis Level 3 gehen. Aber bereits die vierte Aufgabensammlung hat es in sich, handelt es sich doch um Probleme der klassischen Sammlung [Gen Gen Go Kyo](#). Weiter unten links findet sich eine von [Fujisawa Hideyuki](#). Es wäre schön, wenn es eine Übersicht dieser Sammlungen geben würde – vielleicht mache ich noch eine.

Und überall taucht *Go Grinder* auf. Meine Interpretation dieses Begriffs: *GO Probleme zerkleinern*. In der Tat gibt es ein Java-Programm, mithilfe dessen man Probleme bearbeiten und lösen kann, [Go Grinder](#) – vielleicht hat dies die Namensgebung inspiriert.

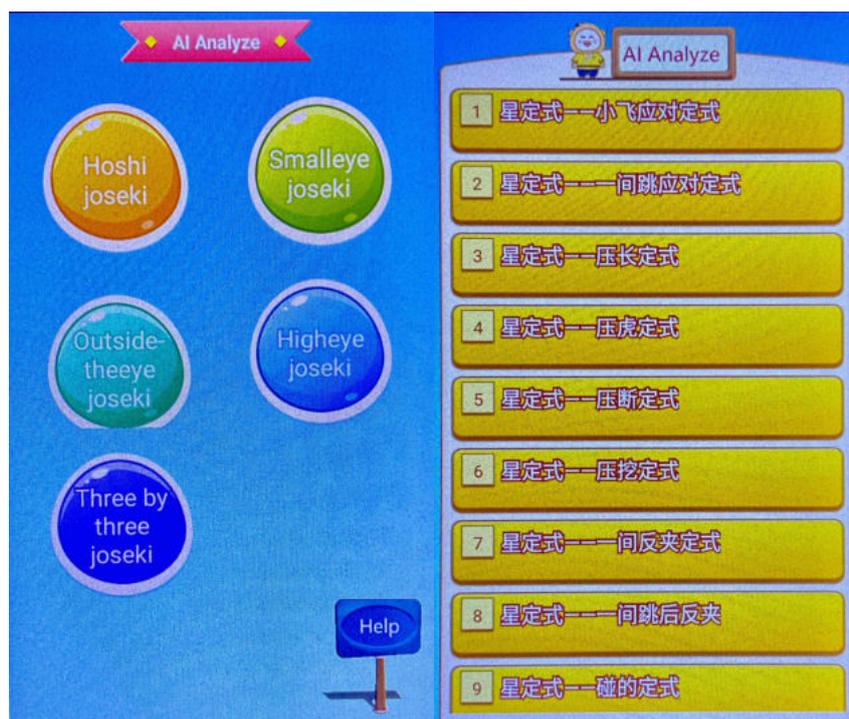
Mein Tipp: Eine Sammlung vornehmen und diese komplett bearbeiten – so findet man am schnellsten seinen Level heraus. Und wenn man nicht weiterweiß – AI hilft – einfach den rechten unteren Knopf lange drücken.

## Joseki

Dies ist im Manual und auf [YouTube](#) ausführlich beschrieben. Was leider nicht funktioniert: Tenuki geht nicht immer, etwa Schwarz auf Hoshi, Weiß spielt Kakari und Schwarz Tenuki. Es leuchtet zwar links unten ein grünes Lämpchen. Nur wenn man einen Stein dort setzt, passiert nichts – ein [Bug](#)?

## Joseki Analyse

Dies muss man selbst ausprobieren, etwa die Joseki für Schwarz auf dem Hoshi-Punkt mit insgesamt 16 verschiedenen Formen. Also »Step-by-Step« ausprobieren, wobei man sich mit der Namensgebung, etwa »Smalleyejoseki«, auch noch beschäftigen muss.



# Ergänzungen

## Die chinesische Variante der Rubrik »Exercise«

Auf einem Video zu IZIS auf YouTube wurde darauf hingewiesen, dass diese Rubrik in der chinesischen Fassung wesentlich mächtiger ist. Dazu muss man Folgendes machen:

- Das System wieder auf Chinesisch zurücksetzen (Zahnrad)
- Dann das Icon zu den »Exercises« aufrufen und danach das zu »Joseki Analyse« (roter Kreis)



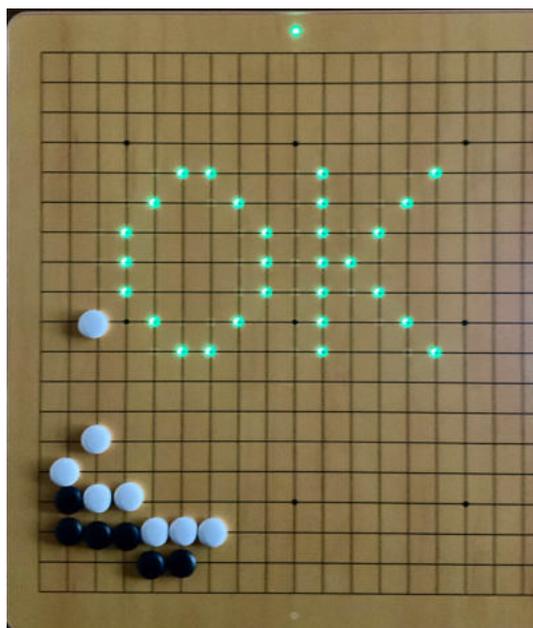
- Dann ruft man den Unterpunkt »Hoshi Joseki« oben rechts auf und bekommt nun 36 verschiedene Unterrubriken, wobei die beiden letzten AI-Varianten spezieller Art enthalten.



- Der Rest ist dann »Trial-and-Error«

Interessant ist noch die Rubrik unten links in der letzten Zeile. Da erscheinen Vorlagen mit typischen Spielpositionen, die immer wieder vorkommen. Das System schlägt dann eine Spielweise vor und bespricht diese dann – natürlich auf Chinesisch. Aber dieses kann man sich natürlich übersetzen lassen.





◆ 第1/6型 黑先 ◆ 关闭指示灯

正解图。常型。黑1点三三打入,白2挡,黑3长,白4扳,以下至白12虎是打入常型。黑棋获得实地,白棋获得外势。白棋外势与边上一子配合形成了模样。