DeepGo 桌面端使用手册

Windows 版本 KBF 精准棋谱库与云算力分析

本手册面向 Windows 版本，重点说明云端 KBF 和云算力引擎。KBF 用来查找已经保存的大算力高精准局面资料；云算力用来对当前局面进行实时搜索。先判断是否已有 KBF 资料，再按需要启动算力，可以减少重复计算并明确计费从何时开始。

1. 登录前与账户检查

（1）登录后先打开账户页面，确认现金余额和冻结金额；

（2）余额不足时，按第 2 章完成充值并确认服务端到账，再进入 KBF 或启动云算力；

（3）进入 KBF 或算力前，确认没有另一个仍在计费的会话；

同一账号的新设备登录可能使旧会话失效。若旧付费会话仍有活动租约，应先确认其状态并完成结算。

2. 现金余额充值

现金余额用于支付 KBF 和云算力等平台服务。充值前核对账号、金额与优惠；界面显示的余额、优惠和到账状态由服务端确认。下图为真实桌面客户端界面，金额仅为演示数据，实际方案以登录后服务端返回为准。



图 1 桌面端“现金余额充值”窗口实拍。截图为演示数据，右侧尚未创建订单；实时余额、优惠和金额以服务端返回为准。



图 2 充值步骤：选择金额和支付方式、创建订单并付款，最后等待服务端确认到账。关闭窗口只停止本地状态轮询，不等同于取消服务端订单。

2.1 界面项目

先确认充值金额、到账金额和支付方式，再创建订单。支付后应以订单状态和账户余额回读结果为准。

界面项目	作用 / 核对点	操作提醒
现金余额	显示当前账号可用现金余额。	截图中的余额为演示数据，以实际账号为准。
充值优惠	点选方案后会填入对应充值金额，并显示预计到账金额。	下单前核对赠送金额和最终到账金额。
充值金额	可选择优惠方案，或按界面允许范围手动输入。	确认金额无误后再创建订单。
支付方式	从当前界面提供的方式中选择。	支付渠道可能因服务端配置而不同。
订单区域	创建订单后显示订单/支付信息和当前状态。	只按当前订单金额付款；不要重复支付或重复创建订单。
关闭窗口	关闭充值对话框并停止客户端轮询。	关闭窗口不代表服务端订单已取消；重新打开后核对旧订单状态。

2. 2 充值操作

1. 打开桌面端的“充值”入口，等待现金余额与充值优惠加载完成；

2. 点选一档优惠，或在金额框输入金额；核对页面显示的充值金额和预计到账金额；

3. 选择当前界面提供的支付方式，再点击“创建充值订单”；

4. 按新生成的订单信息付款，核对订单金额及支付对象；不要使用旧二维码支付新订单；

5. 保持充值窗口打开，等待订单状态更新为成功并确认余额刷新，必要时可重新读取余额或查询订单状态。

注意：切换支付方式会清除当前窗口中的二维码/本地等待状态，但不代表服务端订单已取消；旧订单仍可能待支付。若窗口关闭、网络中断或订单仍待支付，先重新打开充值页核对原订单状态，不要立即重复付款或创建重复订单。

3. KBF 的用途与优势

KBF 是云端精准棋谱库，保存已有计算结果和可直接进入的真实棋谱分支。它解决的是“当前局面有没有可复用资料”；命中时直接返回，不必为同一位置重新启动 GPU 搜索。当前已有数千万落子，未来会扩展至亿级乃至百亿级落子。学习围棋有这些已经足够了，“**省时、省钱、高精准、易用**“是我们对客户的承诺。普通学棋用户实际上无需租卡，直接阅读 KBF 即可，最省钱。

- 响应快：已有分析不需要等一轮新的搜索。目前纯 KBF 数据 3~5 秒内返回，算力引擎每 2 秒返回数据；
- 降低重复算力消耗：命中 KBF 不会自动租用算力；
- 保持分支连续：可沿已存在的候选或棋谱分支继续前进和回退；
- 可复用同型局面：系统可按旋转、翻转以及 8 手内形成的同型局面查找；存在多份有效记录时选择计算量较高者。

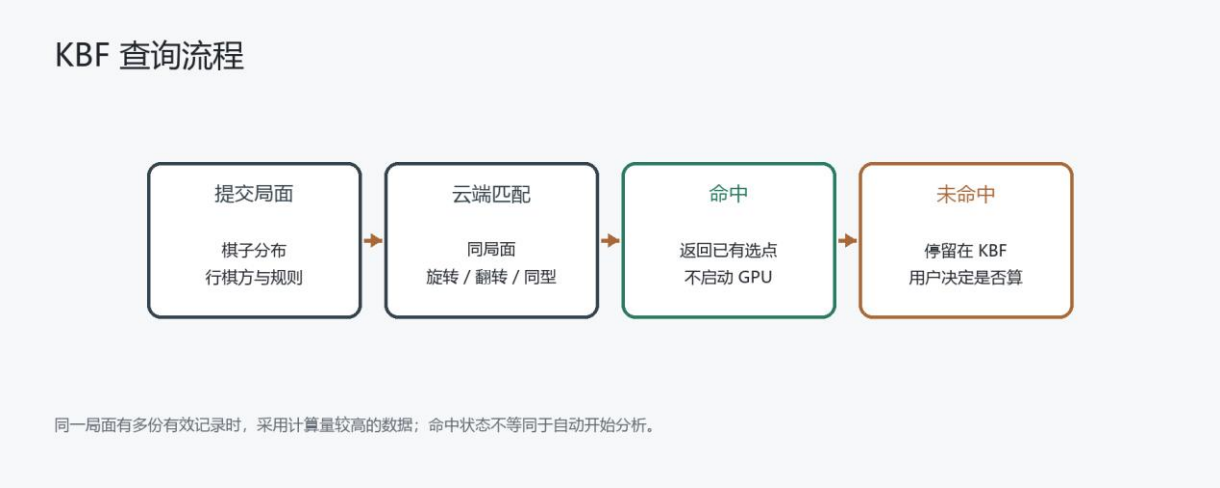


图 3 桌面端查询 KBF 并判断是否需要启动算力的流程示意。

4. 进入 KBF 并浏览局面

1. 从主菜单选择“进入精准谱库”；

2. 等待 KBF 连接状态就绪，再查看当前选点和棋盘；

3. 点击候选行、棋盘上的候选点或“下一步”进入该分支；

4. 点击“上一步”回退一层；棋盘、选点、评注和局面信息应一起恢复；

5. 点击“刷新”重新查询云端当前局面；如果刚回退后信息不全，先刷新再操作。

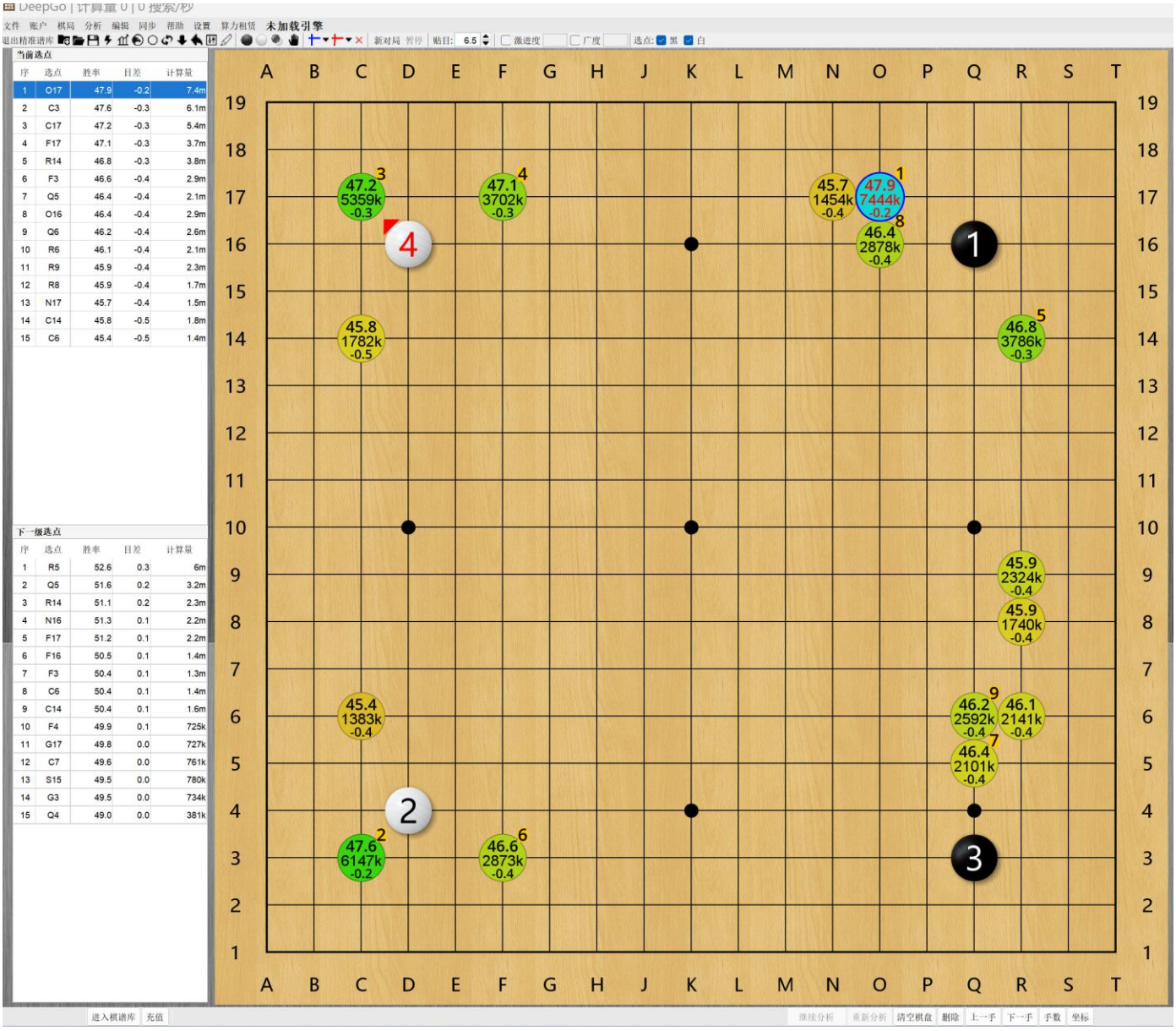


图 4 桌面客户端金毛流局面的实际界面截图；左侧显示当前候选与下一层选点，棋盘编号对应候选，具体数据为截图采集时的状态。

候选列表中的坐标、胜率、目差和计算量描述当前局面的建议回应；棋盘编号用于对照候选。KBF 还会返回真实存在的已保存棋谱分支，但候选回应与已保存落子节点是两类信息：候选列表不会枚举数据库中的全部分支。具体候选数量以服务端响应和界面设置为准。

当前选点列表：表示当前落子局面下的选点候选。各个选点计算量够、计算量没有过于集中可作为初步判断是否精准的依据。

下一级选点：对应的是当前选点列表的选点成为新的落子的时候的选点列表。

鼠标置于选点之上会出现预览图，可通过滑轮查看。之前训练的数据预览分支最大长度为 60，以后训练数据的最大长度为 30。选点数据从上到下分别是胜率、计算量、目差，旁边的数字代表第几选。

5. KBF 候选、保存分支与重新分析

要区分两类信息：当前候选回应是本次查询返回给用户比较的选点；已入库落子及其分支是数据库中已经存在的棋谱节点。候选数量改变、刷新或重新分析，不等同于删除数据库分支。

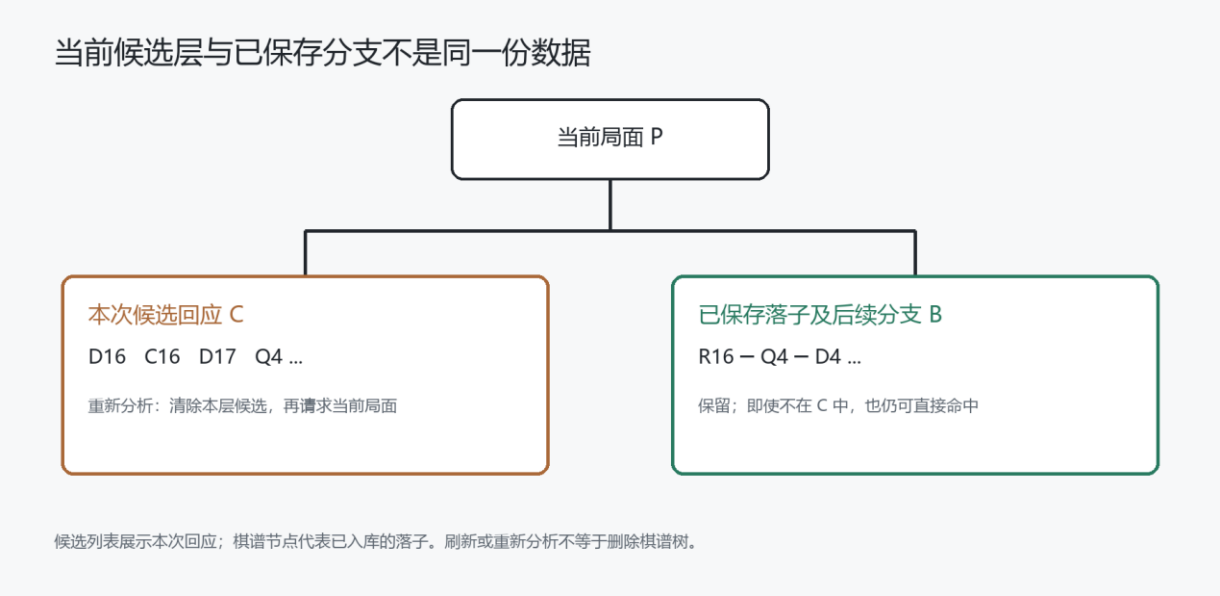


图 5 当前候选层与已保存落子分支的关系示意。

“重新分析”只清空当前局面的全部候选信息（数量不固定），再重新请求该局面；不会删除已经入库的落子节点及其后续分支。旧分支即使不在新的候选列表中，仍可通过已保存棋谱节点进入，也可能在之后的查询中命中。“云端重新分析“仅大师权限的“可纠正分支”拥有者可使用。落子后的自动保存与多节点同步由服务端自动完成，自动保存遵循服务端入库规则。大师权限面向业余 6 段以上及职业棋手开放，资格以平台审核为准，可在系统中申请。平台欢迎高水平棋手分享棋谱感悟（评价信息）。

2. 已入库的落子节点和其后续分支保留；不在新候选列表里的旧节点仍可在之后命中。

3. 如果要浏览已保存但不在当前候选列表的分支，按已存棋谱节点或导航操作进入，不要用候选排名判断该分支是否存在。

6. 云算力引擎的用途与优势

云算力引擎使用服务器 GPU 对当前局面进行实时搜索。它适合 KBF 没有可用回应、需要增加计算量、想验证已有变化，或需要研究数据库尚未覆盖的新局面。

- 按实时资源选择：只有服务器当前可分配的算力档位会显示；
- 持续得到搜索进展：分析面板显示候选、胜率、目差、计算量和每秒 V；
- 控制搜索而不改变棋谱树：暂停/继续控制搜索；重新分析针对当前候选回应层；
- 云端线程数由服务器配置决定；桌面客户端不以本地线程设置改动云端引擎。

7. 选择档位并启动算力

1. 从算力租赁入口打开档位选择页。这个入口协议采用 dgtunnel 模式，可支持 KBF 命中、可对接平台自研大模型软件和算法，比 katago 以及其它围棋 ai 更加精准更加聪明，更不容易出现盲点。dgtunnel 模式只支持 KBF 棋盘不支持 SGF 棋盘，不允许本地保存；
2. 选择 “ 限时斗狗” 或 “ 不限时分析”模式，再选择当时出现在列表中的服务器档位；

租机以 RTX 4090、5080、5090 等当前可用档位为准。普通对局、试招和验证可选择“限时斗狗”模式，建议计算量几百 k~几兆；需要持续研究复杂局面时选择“不限时分析”，建议计算量 5~10 兆，它可以非常有效的排查盲点（拐点），可极大避免 katago 以及其它软件百兆计算量都算不清楚的情况。复杂局面可能需要更长时间，胜率和目差变化也不代表结论必然正确。计算量不足的情况下，限时斗狗模式战力更强。无论什么模式，尽可能让落子的计算量超过 100k,并且让其它选点都有一定的计算量（比如 10~20K 以上），否则还是可能出现盲点的。虽然 AI 算法很重要，但计算量是基础。

3. 核对价格、卡数和当前账户现金余额后确认。档位列表是实时资源视图，不可用档位不会列出；
4. 等待授权和引擎启动；收到节点 READY/服务就绪后才进入有效算力分析和计费；
5. 在分析面板查看候选；点击棋盘候选点或列表行可以沿候选落子。



图 6 云算力申请、启动、搜索控制、停止和结算的生命周期示意。

云算力服务端每次常规分析最多返回：开局第一层 24 个候选回应，其它局面 16 个。实际数量还会受合法着点、服务端有效候选和界面筛选影响；列表未显示满额不代表服务启动失败。

8. 本地算力和 iKatago 支持

桌面端可选择本地引擎或 iKatago 云引擎，它们与平台云算力会话相互独立。本机 RTX 5090 环境的参考线程数为 96；其它设备按本机配置和测速结果确认。本地线程设置不会改变平台云引擎的线程数。

使用 iKatago 时，按所连接服务的要求填写服务地址、用户名、密码或访问凭据；服务端部署和维护由使用者自行负责。

本地引擎和 iKatago 可用于 SGF 棋盘并按各自配置保存，可以保存分析结果到本地；它们与平台云端 KBF、云算力服务相互独立，同等算力情况下远不如云算力平台精准，这不是靠权重模型能弥补的。

9. 分析中暂停、重新分析和切换

操作	实际作用	重要区别
暂停 / 继续	停止或恢复当前搜索	暂停期间服务租约仍有效，计费继续
重新分析	清空当前局面的全部候选信息并重新请求分析；数量不限于 16 或 24。	不删除已入库落子及其分支；候选列表以外的旧分支仍可命中。仅服务端授权的账号可用。
上一步 / 下一步	切换当前棋盘局面	不是停止引擎，也不是清空数据库
退出连接 / 停止	结束当前付费服务并请求结算	收到结算完成后才停止计费

从 KBF 切换到算力时，系统先请求停止 KBF 并完成 KBF 结算，随后才申请算力服务，不会重复计费。用户取消、网络失败或结算失败时，不会静默启动第二个引擎。

10. 评注与权限

- 查看选点与局面信息通常不需要编辑权限；
- 暂停/继续、重新分析普通用户可用。但是重新分析只清空本地端局面，不会更新云端 KBF 除非落子时总计算量超过 KBF 的计算量；
- 评注编辑和云端保存需要相应评注权限；等待保存成功提示后再离开当前页面；
- 信息页面用于查看状态，不应把界面上的候选行数当作数据库全部节点数；
- 云端重新分析，大师权限“可纠正分支”拥有者才可操作，可纠正不正确的分支，不受计算量的限制。

1. 打开评注页并确认当前棋盘和手数；

2. 编辑内容后选择云端保存；

3. 等待成功提示，并刷新或重新打开当前局面核对回读结果。

11. 计费、续租和结束服务

价格和卡数以服务器本次返回为准，系统默认从余额中冻结 2 小时费用。算力会话通常在节点 READY 后开始计费；接近租约额度时服务器尝试续租。续租失败会提示充值，当前租约结束后服务停止。客户端暂停搜索不会停止租约。同类机型只返回一个数据，比如 100 台 8 卡 5080 ，系统也只显示一个 8 卡 5080 档位，用户不需要关心还有多少台机器，全部租完了会置灰表示不可租。

1. 使用结束时点停止/退出连接；

2. 等待状态经过“结算中”变为“已结算”；

3. 核对服务时长、资源数量、消费金额及结算后余额；

4. 结算完成后再切换档位、关闭程序或退出登录。

会话阶段	含义	费用状态
选择 / 启动中	服务端验证账户、资源并启动节点	未 READY 前不是有效搜索计费状态
READY / 分析中	引擎已就绪并可搜索	按服务端规则计费
暂停	搜索暂时停止	会话仍活跃，继续计费
已结算	引擎已停止且服务端完成结算	服务结束

12. 常见问题处理

现象	排查顺序
KBF 无资料	确认局面和行棋方；如需搜索，主动选择算力，不会自动启动。
回退后数据不全	先刷新前一局面，等待云端响应后再继续。
算力档位查不到	刷新余额和档位，确认服务器当时有可分配资源；不要按旧配置推断。
HTTP 429	等待后刷新，并确认没有重复请求或旧会话。
HTTP 503	检查网络和服务状态，重新进入页面；READY 的旧会话可能仍在计费。
暂停后消费仍增加	这是预期行为；暂停只停搜索，停止并完成结算才结束租约。
保存后看不到评注	确认出现成功提示，再刷新或重新打开局面；失败不等同于写入成功。

现象	排查顺序
充值订单仍待支付	保持充值窗口打开并刷新订单状态；若关闭过窗口，重新打开后先核对原订单。支付已完成但余额未更新时，等待服务端确认后再联系平台并提供订单号。不要重复付款或创建重复订单。