

# Prediction-based Search for Autonomous Game-Playing

Seit dem Sieg des Computers Deep Blue über den Schachgroßmeister Garri Kasparow ist der Erfolg von künstlicher Intelligenz in Spielen weltweit bekannt. Während zuvor für jedes Spiel eine optimierte Lösung erstellt wurde, habe ich in meiner Dissertation analysiert wie mit Hilfe einer einzelnen Methode zahlreiche Spiele selbstständig ohne Vorwissen erlernt werden können. Das entwickelte Verfahren erreicht in zahlreichen Spielen mit den Menschen vergleichbare Ergebnisse.

