

Design, Implementation and Evaluation of Different Strategies for Playing Pokémon Battles



Spieltheoretische Einordnung

- Zwei Spieler
- Unvollständige Information
- Zufällige Teams
- Anzahl von Zuständen: $1,5 \times 10^{39}$

Literatur

Bisherige Arbeiten:

- Suche (Expecti-Minimax)
Max Elo: 1461 (gen 7)
Max Glicko-1: 1633
- Reinforcement-Learning
Max Elo: Keine Angabe
Max Glicko-1: 1677

Menschen

- Elo: 2451
- Glicko-1: 1999
- Mehr als 10.000 aktive Spieler im Schnitt auf Pokémon Showdown

Ansatz der Arbeit

- Aufteilen in 2 Phasen

1. Discovery Phase

- Passiv Spielen
- Informationen gewinnen
- Hazards und Status setzen
 - Langfristige Vorteile

2. Defeat Phase

- Solider Matchplan
- Welcher Gegner kann wie besiegt werden?

