

# 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: not evaluated  
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?

