

Business Modell Chessmaster

Das erlernte Modell kann als Trainingspartner für Schachspieler genutzt werden. Sodass man auch ohne einen menschlichen Schachpartner seine Taktiken üben kann. Der wirtschaftliche Aspekt ist hierbei durch das vermarkten als Trainingsprogramm für Schachspieler erfüllt. Die Schwierigkeit kann dabei durch längeres oder kürzeres Training der AI angepasst werden. Durch die Auswahl eines anderen Trainingspartner für die AI kann die Schwierigkeit ebenfalls angepasst werden. Das Thema E-Sport wird heutzutage immer populärer, sodass die Nachfrage nach Trainingsprogramme mit anpassbarer Schwierigkeit für Computerspiele ansteigen wird. Die verwendeten Algorithmen können als Grundlage für Trainingsprogramme anderer Spiele dienen, da diese leicht übertragbar sind. Durch die trainierte AI fühlt sich das Spielen mit dieser natürlicher an als mit einem Computergegner, welcher nur fest implementierten Schritte ausführt. Die Relevanz des Schachspiels konnte erst kürzlich beobachtet werden, als auf der Live Streaming Plattform Twitch ein Trend um dieses Spiel ausbrach. (vgl. Pommerenke und Pütz) Es ist auch denkbar die Algorithmen außerhalb des ESport-Bereich anzuwenden. Beispielsweise kann das taktische und lernende Vorgehen der AI in Zukunft dazu genutzt werden andere Systeme oder Problemstellungen mit bekannten Regeln zu optimieren.