

Abstrakt: Obecné hraní her je oblast umělé inteligence, která se zabývá vytvářením agentů schopných hrát hry z nějaké třídy. Pravidla se agenti dozví až před začátkem hry a tudíž nemohou být specializováni na jednu hru. Deepstack byl první umělý agent, který porazil profesionální lidské hráče v heads-up no-limit Texas hold'em pokeru. Ačkoliv byl vytvořen přímo pro poker, tak v jeho jádru je obecný algoritmus na hraní her dvou hráčů s nulovým součtem a neúplnou informací – continual resolving. V této práci představíme obecnou verzi continual resolvingu a porovnáme ji s Online Outcome Sampling Monte Carlo Counterfactual Regret Minimization v několika hrách.