

## ASTARTES – Wie AlphaStar die Art und Weise, wie wir Entscheidungen treffen, verändert

Di. 03.05.22, 16.00-17.30 Uhr  
Anmeldung: [Philipp.Roesch@unibw.de](mailto:Philipp.Roesch@unibw.de) oder  
[Fabian.Deuser@unibw.de](mailto:Fabian.Deuser@unibw.de)

Für viele ist Starcraft 2, wie auch andere Computerspiele, nichts als ein Zeitvertreib mit hohem Spaßfaktor. Taktische Entscheidungen über die Pixelsoldaten und das Ressourcenmanagement müssen möglichst schnell und effizient getroffen werden, um am Ende des Spiels siegreich zu sein. Künstliche Intelligenz in Spielen hat in letzten Jahren zunehmend auch die Aufmerksamkeit von großen Forschungseinrichtungen auf sich gezogen. So hat Googles DeepMind 2019 mit **AlphaStar** den ersten über Reinforcement Learning trainierten Bot auf Profi-Niveau in Starcraft 2 veröffentlicht.

Diese theoretische Forschung soll nun in der Praxis ihre Anwendung finden. In dieser Präsentation stellen **Airbus** Defense and Space zusammen mit dem Startup DesignAI ihr Projekt ASTARTES vor.

ASTARTES ist kein 3 Meter großer Krieger aus dem Warhammer-Universum, sondern steht in diesem Fall für: Air Superiority Tactical Assistance Real Time Execution System. Es soll zukünftig militärische Entscheidungen im Luftkampf unterstützen, um den Piloten zu entlasten. Für dieses Projekt wurde DesignAI mit dem European Defense Agency Innovationspreis 2021 ausgezeichnet.

