

Wiederholungsfragen

Kapitel 6: Grundlagen der Spieltheorie

1. Was sind die wesentlichen Elemente, die in jedem Spiel spezifiziert sein müssen?
2. In welcher Form werden simultane und sequentielle Spiele üblicherweise dargestellt? Geben sie jeweils ein Beispiel an.
3. Was sind Konstantsummen- und Nullsummenspiele? Wie stehen beide in Beziehung zueinander?
4. Was meint unvollständige Information?
5. Was ist eine Informationsmenge? Was ist ein Teilspiel? (Definition wird nicht geprüft, aber Verständnis wichtig für Rückwärtsinduktion)
6. Was ist eine strikt und eine schwach dominante Strategie?
7. Sehr wichtig: Was ist ein Nash-Gleichgewicht? Begründen Sie, weshalb das Nash-Gleichgewichtskonzept sinnvoll ist? Worin besteht das Hauptproblem des Konzepts?
8. Wodurch ist ein teilspielperfektes bzw. perfektes Gleichgewicht definiert? Inwieweit macht es Sinn, dabei von sequentieller Rationalität zu sprechen?
9. Erwartete Fähigkeit: Bestimmung von Gleichgewichten in dominanten Strategien, von Nash-Gleichgewichten und von teilspielperfekten Gleichgewichten.

Nicht geprüft: Einzelnen Spiele und dazugehörige Auszahlungen. Aber mögliche Aufgabe: GG finden und erklären, weshalb es sich z.B. um ein Chicken-Game etc. handelt.