**Ders 16 31 Ekim 2007**

yerleşik

savaş

yerli

-1, 0

GİR

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Savaş | Savaşma |
| GİR | -1, 0 | 1, 1 |
| GİRME | 0, 3 | 0, 3 |

rakip

savaşma

rakip

1, 1

GİRME

0, 3

ND = (GİR, Savaşma) GDÇ GİR savaşma

(GİRME, Savaş)

Eğer Ali ε (%1) ihtimalle çılgınsa, o zaman savaşarak girişi önleyebilir

Mağaza zinciri pradoksu

itibar

<< İki nokta

1. Küçük olasılıkla çılgınlık işleri değiştirir
2. İtibar da önemlidir
   * Rehineler: sert olma itibarı
   * Doktorlar, muhasebeciler: iyi, hoş, dürüst itibarlı olmayı isterler >>

Düello - ne zaman

<< ateş etmek, bisiklet sürmek, ürün lansmanı >>

Oyuncu i, d mesafeden atış yaparsa vurma olasılığı Pi(d) olsun

BİLİNİYOR

P1(d)

Pi

P2(d)

1

α

<< Varsayım: beceriler biliniyor >>

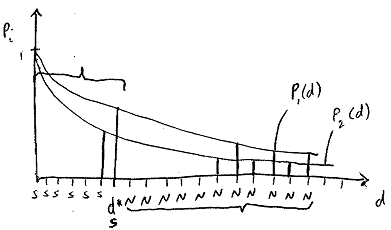
ENGELLEME

<< baskınlık ve geri dönük çıkarım kullan >>

GERÇEK A Hiç kimsenin atış yapmamış olduğunu varsayarak, eğer i (d’de) j’nin “yarın” ( d-1’de) atış yapmayacağını biliyorsa, o zaman i “bugün” atış yapmamalıdır.

GERÇEK B ………………………………………………………………………………………………….( d-1’de) atış yapacağını biliyorsa, o zaman i “bugün” eğer i’nin d’de vuruş yapma olasılığı Pi(d) ≥ 1 – Pj(d-1) j’nin d-1’de ıskalama olasılığı ise atış yapmalıdır.

⬄ Pi(d) + Pj(d-1) ≥ 1 **\***



Ateş etme (N)

Ateş et (S)

İddia: ilk atış d\*’da gerçekleşir

<< kimsenin d\*’dan önce atış yapmayacağı gösterildi – baskınlık ile, ama d\*’da, baskınlık yoktur – GDÇ’ye ihtiyaç vardır

Onların bir sonraki hamleleri hakkındaki inanışınızı bilmelisiniz >>

d = 0’da (2’nin sırası diyelim) Ateş et (P2(0) = 1)

d = 1’de (1’in sırası diyelim) 1 B uyarınca 2’nin yarın atış yapacağını biliyor bu yüzden eğer P1(1) + P2(0) ≥ 1 ise ateş etmelidir √

d = 2’de (2’nin sırası) 2…..1……=> 2 eğer P2(2) + P1(1) ≥ 1 ise ateş etmelidir.

<< İlk ateş edenin daha iyi veya daha kötü atıcı olması gerekmez, ama d\* ilk her kimin sırası gelmişse (d\* onların ortak becerileri ile belirlenir) >>

<< Baskınlık ve GDÇ ile zor problemleri çözebilirsiniz >>

<< Eğer sofistike olmayan bir oyuncuyla oynuyorsanız bile d\*’dan önce atış yapmayın (domine edilen stratejidir) >>

<< İnsanlar erken atış yaparlar

* Aşırı kendine güven
* Pro-aktif olma hatası
* Bazen beklemek iyi bir stratejidir. >>