

研究報告 2019-GI-42

※Windowsの方は[Ctrl]キーを, Macの方は[option]キーを押しながらリンク先をクリックしてください.

7月19日(金)

13:00-14:30 3件

(1) [お邪魔者における妨害カード提出戦略とその評価関数](#)

伊藤 那智, 大畑 佳介, 但馬 康宏

(2) [「お邪魔者」における通路作成ヒューリスティックの検討](#)

大畑 佳介, 伊藤 那智, 但馬 康宏

(3) [ガイスターAIのキーパー戦略の有効性](#)

伊藤 雅士, 大久保 壮浩, 木谷 裕紀, 小野 廣隆

14:45-16:45 4件

(4) [ニューロエボリューションを用いた連鎖型パズルゲームAIの研究](#)

杉江 矢, 橋本 剛

(5) [Otrioの2人ゲームにおける先手必勝な盤面についての調査](#)

寺村 舞童華, 松崎 公紀

(6) [デジタルカーリングにおける局面に対する期待得点分布の学習](#)

安宅 耕太郎, 飯塚 博幸, 山本 雅人

(7) [非言語的コミュニケーションゲーム「DREAMS」の紹介](#)

浅野 旬吾, 伊藤 毅志

7月20日(土)

9:30-11:00 3件

(8) [不偏ゲームにおける皇帝和とP局面長](#)

末續 鴻輝

(9) [Contemporary Computer Shogi \(May 2019\)](#)

Takenobu Takizawa

(10) コンピュータ将棋における相手考慮時間を含めた時間制御の考察
芝 世式

11:10-12:10 2 件

(11) ターン制コマンドバトルにおける強化学習効率化
辻本 貴昭, 尾崎 嘉彦, 森田 想平

(12) コントラクトブリッジ実践的教授法の研究(11)
並木 亮, 清水 映樹, 滝沢 武信