研究報告 2022-GI-47

※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.

3月18日(金)

■ゲームおよびゲーム AI の開発とその支援1 [9:00-10:15]

(1) [対戦カードゲームにおいて強さを公開することなく勝敗のみを知りゲームをより面白くできる可能性のある新しい秘密計算カードプロトコルの提案](#)

小泉 康一, 大槻 正伸

(2) [GAN を用いた新たなカードマジック創作支援システムの提案と実装](#)

廣瀬 友亮, 中山 裕貴, 濱川 礼

(3) [多様でかつ格差の小さいターン制 RPG キャラクタ群のパラメータ調整法](#)

今井 淳, 池田 心

■ゲームの分析・解法 [10:25-11:40]

(4) [タングラムを解く進化的アルゴリズムに関する研究](#)

薄井 利基, 鈴木 琉斗, 小泉 康一, 大槻 正伸

(5) [Delete Nim の一般化と勝敗判定](#)

篠田 正人

(6) [ゲーム AI における人を対象とした心理実験における被験者の割り当て方法の提案](#)

荒木 開人

■プレイヤーの学習支援 [13:00-13:50]

(7) [コントラクトブリッジ実践的教授法の研究\(14\)](#)

並木 亮, 清水 映樹, 滝沢 武信

(8) [9 路盤囲碁における未来局面を用いた学習支援システム](#)

王 利鋒, 伊藤 毅志

■ゲームおよびゲーム AI の開発とその支援 2 [14:10-15:25]

(9) [予測精度の変化を用いた麻雀の役解析](#)

嶋村 文里, 松澤 智史

(10) [感情演出による楽しませる対戦型格闘ゲーム AI](#)

南 基大, 池田 心

(11) [FPS ゲームの要素分析とそれに基づくオープンな FPS ゲームの開発](#)

林 大智, 岡 拓也, 川島 拓也, 築瀬 洋平, 渡邊 恵太

■将棋と5五将棋 [15:45-17:00]

(12) [AIを用いた5x5盤将棋における新しい初期配置の自動生成手法の提案](#)

明石 禎紀, 伊藤 毅志

(13) [MC Softmax 探索における局面評価関数の強化学習—5五将棋への適用—](#)

岩本 裕大, 桑川 叶, 五十嵐 治一

(14) [将棋における状態空間数の上下界](#)

都 勇志, 木谷 裕紀, 小野 廣隆

■人狼 [17:10-17:35]

(15) [人狼ゲームにおける既存エージェントを複数用いた合議的エージェントの実装と評価](#)

田中 大樹, 松澤 智史

3月19日(土)

■人狼 [9:30-9:55]

(16) [テキスト分類を用いた人狼ゲームの役職推定における入力データ形式の検討](#)

清水 大輔, 長谷部 浩二

■強化学習 [10:05-11:20]

(17) [方策勾配法による協力型不完全情報ゲーム Hanabi の戦略学習](#)

比企野 純一, 鶴岡 慶雅

(18) [スパコンにおけるPPOの性能評価](#)

桑村 佳佑, 大島 聡史, 片桐 孝洋, 永井 亨

(19) [ターン制戦略ゲームにおける優先順位付き経験再生型深層学習の適用](#)

竹内 裕哉, 松原 仁