

研究報告 2021-GI-45

※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5日(金)

■プレイヤーの認知と行動の分析 [09:00 - 10:15]

(1) [カーリングプレイヤーの熟達化に伴う認知過程の変化](#)

高取 大樹, 伊藤 毅志

(2) [人狼ゲームにおける同調行動の分析](#)

郡田 和明, 大久保 誠也, 西野 哲朗

(3) [カタンの開拓者たちにおける心理物理的手法を用いることで状況を有利に進める戦術の提案](#)

荒木 開人

■ガイスター [10:25 - 11:40]

(4) [二人不完全情報ゲーム『ガイスター』における CFR および利得評価関数を用いた混合戦略 AI の研究](#)

川上 直人, 池田 心

(5) [人間にとって手強さを感じさせるガイスターAI の提案](#)

伊藤 篤志, 伊藤 毅志

(6) [ニューラルネットワークを用いたガイスターの相手駒色推定とその拡張](#)

寺村 舞童華, 松崎 公紀

■競技の支援 [12:40 - 13:30]

(7) [コントラクトブリッジ実践的教授法の研究\(13\)](#)

並木 亮, 清水 映樹, 滝沢 武信

(8) [コンピュータ大貧民におけるレーティング手法の最適化に関する研究](#)

藤村 光希, 大久保 誠也, 若月 光夫, 西野 哲朗

■強い AI プレイヤ 1 [13:40 - 14:55]

(9) [強化学習による連鎖型落ち物パズルゲームの研究](#)

杉江 矢, 橋本 剛

(10) [ボンバーマン AI の強化学習における新手法の提案](#)

安藤 優希, 橋本 剛

(11) [将棋の PV-MCTS に向けた深層学習モデルの最適化](#)

芝 世弐

■大貧民[15:10 - 16:00]

(12) [コンピュータ大貧民における各種モンテカルロ法の検討](#)

富岡 聖, 大久保 誠也, 湯瀬 裕昭, 武藤 伸明

(13) [コンピュータ大貧民における戦略の定式化に関する研究](#)

川崎 伊織, 大久保 誠也, 若月 光夫, 西野 哲朗

■強い AI プレイヤ 2[16:10 - 17:25]

(14) [音楽ゲームのプレイヤ AI における人間らしく振る舞う強化学習手法の提案](#)

坂本 洸, 橋本 剛

(15) [RoboCup SSL における有効なディフェンスポジションの研究](#)

出川 昇平, 橋本 剛, 別府 俊幸, 黒崎 悠輝

(16) [モンテカルロ木探索における異なるグループ化の比較](#)

坪倉 弘治, 西野 順二