

研究報告 2021-GI-46

※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.

6月19日(土)

■コンピュータ将棋 [9:00-10:15]

(1) [コンピュータ将棋の現状 2021 春](#)

瀧澤 武信

(2) [探索アルゴリズムに適した時間利用に関する研究](#)

芝 世弐

(3) [人智を超えた将棋 AI がプロ棋士に与える影響に関する研究～定量的分析からの考察～](#)

齋藤 雅史, 伊藤 毅志

■ゲームと人との関係 [10:30-11:45]

(4) [2D 迷路における行動選択の予測と自然なプレイヤー誘導への応用](#)

藤平 啓汰, 池田 心

(5) [カタンの開拓者たちを題材とした心理実験における被験者に向けた質問紙の作成](#)

荒木 開人

(6) [複数のゲームプレイヤーのプレイング特徴量を用いたオンラインフレンド提案システムの構築](#)

今井 壮志, 佐藤 直之

■ゲーム生成・分析 [13:00-14:15]

(7) [CGDL を用いたトリックテイキングゲーム自動生成手法の提案](#)

牧野 貴斗, 濱川 礼

(8) [カードゲーム「アールライバルズ」における戦略](#)

中松 稜, 高橋 和子

(9) [エージェントベース手法によるターン制戦略ゲームのマップ景観生成およびヒルクライム手法によるチーム戦力バランスの自動調整](#)

内田 直浩, 佐藤 直之

■多人数ゲーム [14:30-15:45]

(10) [対局者の分類とモデル構築により各人を模倣する麻雀プレイヤー](#)

前川 幸輝, 竹内 聖悟

(11) [キャント・ストップに適用した強化学習法の性能評価](#)

森 寛毅, 保木 邦仁

- (12) [プレイヤーの共謀によるお邪魔者の勝率変化](#)
但馬 康宏

6月20日(日)

■ゲームの理論 [9:00-10:15]

- (13) [連続フック引き抜きゲーム](#)
安福 智明, 多田 将人

- (14) [王将グラフ上での順次交換による色付きドロップ整列の計算量](#)
岡田 優斗, 木谷 裕紀, 大舘 陽太, 小野 廣隆

- (15) [上がり札に相手が返せるかを考慮した二人単貧民の部分的解析](#)
大渡 勝己, 木谷 裕紀

■その他のゲーム [10:30-11:45]

- (16) [自己対戦を用いたガイスターAIにおける行動優先度の学習](#)
志賀 薫, 伊藤 毅志

- (17) [会話ゲーム「インサイダーゲーム」の情報エントロピーを用いたエージェント思考解析](#)
成清 龍之介, 三宅 陽一郎

- (18) [実環境データに近づけるデジタルカーリングのシミュレータの改良](#)
上原 嘉織, 伊藤 毅志