

第 25 回ゲームプログラミングワークショッププログラム

11 月 14 日(土)

9:20-9:30 開会挨拶

9:30-10:40 セッション 1 不完全情報ゲーム (座長: 橋本剛)

1-1(S) 不完全情報ゲームにおける MCTS へのグループ化の適用 (坪倉弘治, 西野順二)

1-2(S) トレーディングカードゲームにおけるバニラカードを用いたカード間の相性計測 (山田豊大, 阿原 一志)

1-3(L) ガイスターの初期盤面における相手駒色推定の有効性 (栃川純平, 竹内聖悟)

11:00-11:50 セッション 2 将棋 (座長: 瀧澤武信)

2-1(S) MC Softmax 探索における局面の並列評価: GPU とニューラルネットワークモデルの利用 (吉野拓真, 五十嵐治一, 川島馨)

2-2(L) 逆転の余地を考慮した評価関数の設計とどうぶつしょうぎによる評価 (中屋敷太一, 金子知適)

13:30-14:30 招待講演

野田久順 (ザイオソフト コンピュータ将棋サークル) 「Stockfish NNUE プロジェクト」

14:35-15:35 特別講演

松原仁 (東京大学/はこだて未来大学/GPW 実行委員長) 「GPW とゲーム情報学」

16:00-16:30 ポスターセッションフラッシュトーク

16:30-18:00 ポスターセッション

P-1 二人単貧民の消費枚数に関する勝利条件の一般化とその解析 (大渡勝己, 木谷裕紀)

P-2 世界コンピュータ将棋選手権の歴史 (6) (瀧澤武信)

P-3 コンピュータ将棋における MC Softmax 探索のための探索深さの指標 (岩本裕大, 五十嵐治一)

P-4 アフィン・ワイル群に関するゲームの長さについて (安福智明, 茂木祐紀, 多田将人)

P-5 動的な難易度調整により対戦して楽しい格闘ゲーム AI (邓士达, 伊藤毅志)

P-6 深層強化学習における擬似的な行動による中間フレームの有効活用 (橋本大世, 鶴岡慶雅)

P-7 環境モデルの誤差による影響を抑える強化学習手法 (中田惇貴, 鶴岡慶雅)

P-8 機械学習を用いた麻雀の役予測手法の提案 (尾崎 大夢, ライエル グリムベルゲン)

P-9 お邪魔者における公平なラウンド勝率とプレイヤーアルゴリズムの評価 (但馬康宏)

P-10 教師あり学習を用いた人狼知能の行動選択~全結合ニューラルネットワークを用いた予備実験~ (高橋篤剛, 鶴岡慶雅)

P-11 離散行動空間における教師なしスキルの獲得手法 (海野良介, 鶴岡慶雅)

P-12 モデルベース強化学習における方策ネットワーク手法の活用 (藤田航輝, 鶴岡慶雅)

P-13 Improve Counterfactual Regret Minimization for Card Game Cheat (Cheng Yi, Tomoyuki Kaneko)

P-14 Application of DREAM to the Board Game Geister (Chen Chen, Tomoyuki Kaneko)

P-15 Procggen Benchmark における汎化性能を高める強化学習 (徐凡超, 金子知適)

P-16 Training Japanese Mahjong Agent with Two Dimension Feature Representation (Long Honghai, Tomoyuki Kaneko)

P-17 ガイスターにおける必勝局面を利用した敵駒推定(末續鴻輝, 織田祐輔) (本発表は、2020年3月開催のゲーム情報学研究会へ投稿された論文の繰り越し発表となっております)

18:10- オンライン懇親会, ナイトイベント

11月15日(日)

9:30-10:30 セッション3 ゲーム解析 (座長: 篠田正人)

3-1(L) 負け側の残り枚数を最大化する二人単貧民の解析 (大渡勝己, 木谷裕紀)

3-2(L) 4日目までに生まれたゲームの総数の上下界の改善 (末續鴻輝)

10:50-11:40 セッション4 強化学習(1) (座長: 松崎公紀)

4-1(L) 深層強化学習を用いた麻雀プレイヤーの構築 (清水大志, 田中哲朗)

4-2(S) Ceramic: A research environment based on the multi-player strategic board game Azul (Quentin Gendre, Tomoyuki Kaneko)

13:30-14:30 セッション5 強化学習(2) (座長: 鶴岡慶雅)

5-1(S) 複数の入出力サイズを扱う継続的強化学習手法 (川島丸生, 伊庭齊志)

5-2(S) 二人零和マルコフゲームにおけるオフ方策評価のためのQ学習 (阿部拳之, 金子雄祐)

5-3(S) 離散行動空間におけるSoft Actor-Criticの評価 (合田拓矢, 金子知適)

14:50-16:00 セッション6 ゲームの強解決 (座長: 横山大作)

6-1(S) Quixoの強解決 (田中智, ボネフランスワ, テイクシリュースバスチャン, 田村康将)

6-2(S) 量子「アンパンマンのはじめてしょうぎ」の強解決 (田中哲朗)

6-3(L) 十六むさしの強解決 (田中哲朗)

16:05- 閉会