

第26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13日(土)

<午前>

9:30-9:40 開会挨拶

9:40-10:30 セッション1 : ゲームバランスの自動調整(座長: 佐々木宣介)

1-1 (S) コンピュータオセロによる自然な手を選択する棋力調整手法の提案 (高木騰也, 藤井叙人, 片寄晴弘)

1-2 (L) 対戦型格闘ゲームにおけるゲームバランスの自動調整 (江口雄貴, 藤井叙人, 片寄晴弘)

10:50-12:00 セッション2 : 将棋(座長: 保木邦仁)

2-1 (S) 将棋の駒落ちの強化学習 (山下宏)

2-2 (S) 対局状況をより正確に表現するための盤面評価値 (小川竜欣, 池田心)

2-3 (L) ついたて王手どうぶつしょうぎの提案とCFRによる戦略の学習 (中屋敷太一, 金子知適)

<午後>

13:00-13:55

招待講演1 末續鴻輝 (国立情報学研究所)「組合せゲーム理論とゲーム情報学」

14:05-15:00

招待講演2 瀧澤武信 (早稲田大学)「世界コンピュータ将棋選手権の歴史」

15:30-16:00

ポスターセッション フラッシュトーク

16:00-17:50

ポスターセッション

P-1 京都将棋の弱解決 (塩田雅弘, 伊藤毅志)

P-2 トレーディングカードゲームにおける初期手札枚数差による勝率変化調査 (高橋昇太, 阿原一志)

P-3 Meta-AIを用いたFPSゲーム難易度の自動チューニング (宋亜成, 三宅陽一郎)

P-4 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構築 (成清龍之介, 三宅陽一郎)

P-5 大貧民における学習を用いた合理的なプレイアウトによる指し手の探索手法 (徳永和真, 長谷部浩二)

P-6 信頼度によって説得先を絞り込む人狼知能 (野中和馬, 松原仁)

P-7 選択的注意機構を利用したロバストな強化学習手法の実現 (岩瀬諒, 鶴岡慶雅)

P-8 カードゲーム「アールライバルズ」におけるカードの能力と戦略の関係 (中松稜, 高橋和子)

P-9 構想法による詰碁生成 (高木希, 全炳東)

P-10 コンピュータ囲碁の強化学習における着手限定ルールに対する条件付けの検討 (谷田聖司, 小田凌平, 藤田玄)

P-11 Procedural Content Generation for Tower Defense Games: a Preliminary Experiment with Reinforcement Learning (Yueming Xu, Tetsuro Tanaka)

P-12 認知バイアスを用いた「ミスをする」AIの設計 (高橋翔太, 松原仁)

- P-13 予測と深層学習による特定プレイヤーの模倣手法 (青木雄亮, 田村仁)
P-14 強化学習によるエージェントの戦術獲得の分析 (長友結希, 三宅陽一郎)
P-15 コンピュータ囲碁における取られる可能性のある石のフィードバック (岩本英太郎, 藤田玄, 谷田聖司)
P-16 デジタルトレーディングカードゲーム大会の開催におけるレギュレーション考察 (宮原亮介, 阿原一志, 高橋昇太)
P-17 Improve Counterfactual Regret Minimization Agents Training by Setting Limitations of Numbers of Steps in Games (Cheng Yi, Tomoyuki Kaneko)
P-18 モンテカルロ木探索ガイスターにおける遺伝的プログラミングを用いたプレイアウト方策の作成 (栃川純平, 竹内聖悟)

<夜>

18:00- 懇親会・ナイトイベント

11月14日(日)

<午前>

9:40-10:30 セッション3 : ゲームと解析 (座長: 美添一樹)

3-1 (S) 一般化ぷよぷよのより強い計算困難性 (江藤宏, 木谷裕紀, 小野廣隆)

3-2 (L) R-Rivals のナッシュ均衡戦略 (田中哲朗)

10:50-12:00 セッション4 : 強化学習 (座長: 金子知適)

4-1 (L) 世界モデルによる好奇心と新規性に基づく探索 (脇聡志, 鶴岡慶雅)

4-2 (S) リセット機能を活用したシミュレータにおける効率的な方策学習 (橋本大世, 鶴岡慶雅)

4-3 (S) 外部記憶を用いた部分観測環境における教師なし強化学習 (中本光彦, 鶴岡慶雅)

<午後>

13:30-14:30 セッション5 : プレイヤーの強化 (座長: 佐藤直之)

5-1 (S) ゲーム局面における特徴量の重要度の定量的評価 (藤井慧)

5-2 (S) General Game Playingにおける類似盤面を利用したモンテカルロ木探索性能向上の試み (上宮佳晃, 横山大作)

5-3 (S) 2048 への方策勾配法の適用 (山下修平, 金子知適)

14:50-15:40 セッション6 : 人間プレイヤー (座長: 伊藤毅志)

6-1 (S) Prediction of Werewolf Players by Sentiment Analysis of Game Dialogue in Japanese (Yingxue Sun, Tomoyuki Kaneko)

6-2 (L) 人間プレイヤーの行動選択予測に基づく迷路の難易度評価 (藤平啓汰, シュエジュウシュエン, 池田心)

15:50- 閉会