

**第9回 ゲーム・プログラミングワークショップ2004 プログラム**  
*The 9<sup>th</sup> Game Programming Workshop 2004 program*

**発表時間**

**S(Short) = 20 minutes**

**L(Long) = 30 minutes**

**11月12日(金)**

**13:30-14:50 セッション1：将棋(1)**

**座長：小谷 善行(東京農工大学)**

**1-1. 不詰を正しく証明するアルゴリズム(L)**

**1**

岸本 章宏

**1-2. 一手詰み判定関数の実装および終盤探索への応用(S)**

**9**

佐野 晶彦、橋本 剛、長嶋 淳、飯田 弘之

**1-3. 詰め将棋における df-pn+探索のための、展開後の証明数と反証数を予測する評価関数(L)**

**14**

金子 知適、田中 哲朗、山口 和紀、川合 慧

**15:10-16:10 招待講演(1)**

**座長：飯田 弘之(静岡大学)**

**“Go-related Research at the University of Alberta”**

**22**

Martin Müller (University of Alberta)

**16:30-17:30 セッション2：囲碁**

**座長：佐々木 宣介(広島県立大学)**

**2-1. Determination of Inner Areas of Moyo by Potential Values(L)**

**24**

TAJIMA Morihiko and SANECHIKA Noriaki

**2-2. コウを含む囲碁の攻合いの解析(L)**

**32**

中村 貞吾

**20:00- ナイトイベント**

コンピュータ将棋協会例会

「GPW 杯2004」(コンピュータ将棋選手権) 他

**11月13日(土)**

**9:20-10:40 セッション3：将棋(2)**

**座長：橋本 剛(静岡大学)**

**3-1. What Shogi Programs Still Cannot Do - A New Test Set for Shogi - (L)**

**40**

Reijer Grimbergen and Taro Muraoka

**3-2. 棋譜に基づく詰めろの指標(S)**

**48**

竹内 聖悟、金子 知適、川合 慧

3-3. 熟達者の直観的思考を将棋プログラムに組み込む試み(L) 伊藤 毅志	54
<b>11:00–11:50 セッション4：ブリッジ</b>	<b>座長：中村 孝（大阪産業大学）</b>
4-1. ブリッジ練習用ソフトウェアの設計と実装(S) 村上 隆志、小田和 友仁、劉 瑜、上原 貴夫	60
4-2. コンピュータブリッジにおける新しい探索アルゴリズムと高速化(L) 小田和 友仁、上原 貴夫	64
<b>13:00–14:00 招待講演（2）</b>	<b>座長：中村 貞吾（九州工業大学）</b>
「一眼問題と詰碁における探索技術について」 岸本 章宏（University of Alberta）	71
<b>14:20–15:10 セッション5：その他</b>	<b>座長：田中 哲朗（東京大学）</b>
5-1. ユニオン連結と7×7 Hex の簡潔な必勝法(S) 野下 浩平	72
5-2. 世界コンピュータ将棋選手権における対戦組み合わせシステムの有効性(3)(L) 瀧澤 武信、柿木 義一	80
<b>15:30–17:30 ポスターセッション</b>	
P-1. 相対座標系から絶対座標系へ - 将棋評価関数の設計思想 - 橋本 剛、飯田 弘之	88
P-2. Ranking System in terms of Diversity : a case study using admission process Tokiyoshi Yamamoto, Tsuyoshi Hashimoto and Hiroyuki Iida	92
P-3. 衝立将棋における王の存在確率分布を用いた評価関数設計 柴原 一友、鈴木 彰、乾 伸雄、小谷 善行	96
P-4. Using master games statistics on the squares played Keigo Matsubara, Tsuyoshi Hashimoto and Hiroyuki Iida	100
P-5. A Self-Play Experiment in Computer Othello Hayato Kita and Hiroyuki Iida	104
P-6. A Self-Play Experiment in Computer Shogi Ippei Ishihara, Keigo Matsubara, Jun Nagashima, Yoichiro Kajihara, Tsuyoshi Hashimoto and Hiroyuki Iida	108
P-7. 囲碁の学習支援システムの研究 竹村 和紘、掛川 淳一、藤井 雅弘、伊丹 誠、伊藤 紘二	112

P-8. 強度の水平線効果を完全に防ぐ手法の提案 橋本 剛、飯田 弘之	115
P-9. 組合せゲーム理論による囲碁の攻合い局面解析ツールの作成 弦川 浩尚、Rafael Caetano Dos Santos、中村 貞吾	119
P-10. Dynamic Information Shogi Server Takeaki Hamada and Hiroyuki Iida	123
P-11. Towards Evaluation of Shogi Endgames with Speed of Attack Shunsuke Soeda, Tomoyuki Kaneko and Tetsuro Tanaka	125
18:00- 懇親会	
20:00- イブニングセッション 「GPW 杯 2 0 0 4」(コンピュータ将棋選手権) 他	

11月14日(日)

9:00-10:30 セッション6：将棋(3) 座長：伊藤 毅志(電気通信大学)

6-1. Opening Book Tuning (L) Jun Nagashima, Tsuyoshi Hashimoto and Hiroyuki Iida	129
6-2. 将棋プレイヤーモデルによるプレイヤーの棋力識別(L) 落合 竜一、佐藤 泰介	135
6-3. SVM による将棋の詰みの予測とその応用(L) 三輪 誠、横山 大作、近山 隆	143
10:50-11:50 セッション7：ゲーム・パズル 座長：瀧澤 武信(早稲田大学)	
7-1. ボードゲーム BAO における周期性の解析とモデルチェッカによる検証(S) 稲畑 康博、高橋 和子	151
7-2. 倉庫番手詰まり判定手法の計算効率の検証(S) 小田原 大、川合 慧	159
7-3. 条件付き確率 PIPE (S) 鈴木 彰、柴原 一友、乾 伸雄、小谷 善行	167