

計算機によるゲームの研究会 報告

津田塾大学 計算センター 嶋田君枝

“計算機によるゲームの研究会”は、3月13日より16日まで、京大 数解研で行なわれた。以下、その活発な議論のうち、事務的な部分の報告である。

1. 計算機によるゲームとパズル競技会 authorization

(1) 会の名称

GPCC に決定。(候補としては、CGP, Compu, コゲパなど、いろいろなものがあった。)

(2) 会の sponsor, 賞金などは、いろいろな弊害もあるので、固下、考えたいことにする。

(3) 会の存在, および問題などの公表

(i) 会の存在: 発足以来1年めであり、まだ様々な解決しなくてはならない問題も残っているので、商業雑誌などを通じての不特定多数に対する公表はしない。なお、2年め以降に対しては、新正に検討する。

(ii) 問題の提示

① 新1..問題

現在提示されてゐる問題が解決された時（主に第1種の問題，すなわち，はやし等は問題にせず，結果のみを求める問題），新しい問題の補充等は，当面，シンポジウムでの自由討論の時に決める。

また，新しい問題の募集は，口コミのみとし，その候補の公表は，事務局長の判断に任せらる。

② 結果の公表

とりあえず，プログラミング・シンポジウムで発表する。

2. 技術的問題

- (1) 実際ニゲームを競技する方法などについては，その都度，競技者同窓で定める。
- (2) プログラムの評価については（主に第2種の問題，すなわち，はやしを競うもの）は，プログラムの大玉玉，使用メモリ，使用時間などで評価する。
- (3) 定理使用の限界，パズルとゲームの違い，また，これらの問題を解く意義などについては，いろいろ意見が出，活発な討論がなされたが，結論は出なかつた。今後の討論を期待する次第である。

4

3. 実際問題

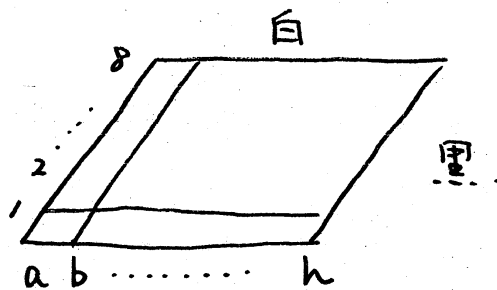
(1) 新1 "問題が, "くつか提示される。

(2) HEX ゲーム規定

(i) 1手30秒位 (E.Eし, 電話での応待の時間も含めず)

(ii) 先手は黒。

(iii) "盤面" は, 8×8 。座標は, 下図の通り。



(iv) トーナメント形式 (先手・後手 交代して対戦すること)

(v) 試合中の, input は, 相手の手のみ

(vi) プログラムの version も試合中ではなから, Eう変えてもよい。

(vii) 期限: 今年一杯

(viii) output は, 後で報告すること

以上