

Marksmanship Contests with a Random Termination Games of Timing

姫路工大 寺岡義伸

1. モデル ここでは取扱う問題は以下のモデルで端的に表現できる不確実性下におけるタイミングのゲームである。

弾丸を1発ずつ装備した銃を手にした n 人の player が距離1だけ離れた各自の標的に単位速度で近づきながら、任意の時刻で発砲できる。射撃の精度は精度関数:

$A_i(t)$ = Player i が時刻 $t \in [0, 1]$ において発砲したとき彼の標的に当たる確率

で表わされる。ただし $A_i(0) = 0, A_i(1) = 1$ である単調増加関数と仮定 ($i = 1, \dots, n$) する。最も早く標的に射撃することに成功した者が、この試合の勝者となりこの試合を終らせる。さらに、この試合は $\text{cdf } H(t) = \Pr\{T \leq t\}$ をもつランダムタイム $T \in [0, 1]$ で打ち切られることになっている。各 player はできるだけ発砲を遅らせた方が成功しやすい。しかし、発砲を待ちすぎると他の player が先に成功してしまうかもしれない。その上この試合は何時打ち切られるかわからない。二重の意味での最適な発砲時刻を決めることがこの問題の目的となる。

上記のモデルは、打ち切り時刻が不確定であるという状態におかれた n 人の競争者が、何時行動するのが最適であるかを決定する、タイミング問題を端的に表現したものであり、我々はこの問題をゲーム理論の立場から解析する。

従来のタイミングゲームと同様に player に利用できる情報に2つの型がある。ある1人が行動(発砲)したとき、その事実が直ちに残り全員の player に知られるとき、彼は noisy bullet を持っているといり、反対に、既に行動したのかまだしていないのかが他の player に知られない時 彼は silent bullet を持つという。

ここで、この game の payoff を次の様な2つの種類とする。

- (i) 勝者は敗者から one unit の return を受取り、引き合けの時は 0 とする。(期待利得の最大化) 0 和 game へ導く。
- (ii) 勝者は試合の審査員から one unit の return を受取る。この際、引き合けも成功した者は全員勝者とする。(勝利確率の最大化) 非0和 game へ導く。

これは、あきらかに古典的決闘ゲームを不確実性下におけるタイミング問題に拡張したものである([1, 2, 3, 4])。他の形で不確実性下のタイミングゲームを取扱った報告としては Sweat [6], Teraoka [8, 9, 10, 11], Styszynski [7] Kurisu [5] がある。

2 仮定 後の議論の差次のような仮定をする。

(i) $A_i(t)$ は t につき連続的微分可能, $A_i(t) > 0, t \in [0, 1)$.

(ii) cdf $H(t)$ は連続, 増加, $H(0) = 0, H(1) = 1$, かつ pdf $h(t) > 0$ をもつ。

(iii) $K_i(t) = \{1 - H(t)\} A_i(t), i=1, \dots, n$ は t につき unimodal.

(iv) $m_i = K_i^{-1}(\max_t K_i(t)), m = \min(m_1, \dots, m_n)$.

3 Two-Person Noisy Contest ここでは $n=2$ で両者共 noisy bullet を持っている場合を取扱う。この場合の純戦略を次のように設定する：

$(x, \sigma(y)) = [0, 1]$ 内に点 x を選び, もし II が x 以前の y で既に発砲していれば $\sigma(y)$ で発砲し, まだ発砲してなければ x で発砲するという I の純戦略;

$(y, \tau(x)) = [0, 1]$ 内に点 y を選び, もし I が y 以前の x で既に発砲していれば $\tau(x)$ で発砲し, まだ発砲していなければ y で発砲するという II の純戦略。

したがって 次のような関係を得る：

$$y \leq x \leq \sigma(y) \text{ for I ; } x \leq y \leq \tau(x) \text{ for II.}$$

もし random termination を仮定しなければ 通常

$$\sigma(y) = \tau(x) = \text{termination time (not random)}$$

となる。特に termination time = 1 の時が従来の報告である ([1, 2; 315-324, 4, 5])。

3.1 Two-person zero-sum noisy contest 前節の payoff (1)

より Player I への期待利得 $M(x, \sigma(y)), (y, \tau(x))$ は

$$(3.1) \quad M(x, \sigma(y)), (y, \tau(x)) = \begin{cases} K_1(x) - \{1 - A_1(x)\}K_2(\tau(x)), & x < y \\ K_1(x) - K_2(x), & x = y \\ -K_2(y) + \{1 - A_2(y)\}K_1(\sigma(y)), & x > y \end{cases}$$

t_0 を $(0, m)$ における方程式 $K_1(t) - \{1 - A_1(t)\}K_2(m_2) = -K_2(t) + \{1 - A_2(t)\}K_1(m_1)$ の唯一根とし, この t_0 に対して

$$v = K_1(t_0) - \{1 - A_1(t_0)\}K_2(m_2) = -K_2(t_0) + \{1 - A_2(t_0)\}K_1(m_1)$$

とおく. 次に任意の $\epsilon > 0$ に対して, $\delta > 0$ を

$$\delta = \min \left[A_2^{-1} \left(A_2(t_0) + \frac{\epsilon}{1 - H(t_0) + K_1(m_1)} \right), A_1^{-1} \left(A_1(t_0) + \frac{\epsilon}{1 - H(t_0) + K_2(m_2)} \right) \right] - t_0$$

と選び, cdf $\sigma(\cdot)$ を次のように定義する:

$$(3.2) \quad \sigma(x) = \begin{cases} 0, & 0 \leq x < t_0 \\ \frac{x - t_0}{\delta}, & t_0 \leq x < t_0 + \delta \\ 1, & t_0 + \delta \leq x \leq 1. \end{cases}$$

また, 次の混合戦略も定義する:

$(\sigma(\cdot), m_1) =$ 相手がまだ発砲していいならば cdf $\sigma(\cdot)$

をもつ random time で発砲し, 彼がまだ発砲していい

ないうちに相手が発砲してしまつたならば"固定時刻 m_1

で発砲するという Player I の混合戦略.

定理 1. (i) game (3.1) は value v をもつ.

$$(ii) \quad v \begin{cases} > \\ = \\ < \end{cases} \left\{ K_1(t_0) - K_2(t_0) \right.$$

\Rightarrow $\left. \begin{array}{l} (t_0, m_1) \text{ は I の optimal strategy, } (\xi(y), m_2) \text{ は II の} \\ \text{一つの } \epsilon\text{-optimal mixed strategy} \\ (t_0, m_1), (t_0, m_2) \text{ は saddle point} \\ (\xi(x), m_1) \text{ は I の一つの } \epsilon\text{-optimal mixed strategy,} \\ (t_0, m_1) \text{ は II の optimal strategy} \end{array} \right\}$

3.2 Two-person non-zero-sum noisy contest 前節の payoff (ii) より $M_i((x, \sigma(y)), (y, \tau(x)))$ を Player i への期待利得とすると

$$(3.3) \quad M_1((x, \sigma(y)), (y, \tau(x))) = \begin{cases} K_1(x), & x \leq y \\ \{1 - A_2(y)\} K_1(\sigma(y)), & x > y \end{cases};$$

$$(3.4) \quad M_2((x, \sigma(y)), (y, \tau(x))) = \begin{cases} K_2(y), & y \leq x \\ \{1 - A_1(x)\} K_2(\tau(x)), & y > x. \end{cases}$$

ここで t_1 と t_2 をそれぞれ

$$K_1(t) = \{1 - A_2(t)\} K_1(m_1), \quad t \in [0, m_1];$$

$$K_2(t) = \{1 - A_1(t)\} K_2(m_2), \quad t \in [0, m_2]$$

の唯一根とし, 関数 $\theta_i(t)$ を

$$\theta_i(t) = \frac{K'_{3-i}(t)}{K_{3-i}(t) - \{1 - A_i(t)\} K_{3-i}(m_{3-i})}$$

for $t \in (t_{3-i}, m_{3-i}), i=1, 2.$

で定義する。次に $(t_1, m_1) \cap (t_2, m_2) \neq \emptyset$ のときに,
cdfs $F^*(x)$ と $G^*(y)$ を次のように定める:

$$F^*(x) = \begin{cases} 0, & 0 \leq x \leq a \\ 1 - \exp\left(-\int_a^x \theta_1(t) dt\right) + \alpha I_b(x), & a \leq x \leq b \\ 1, & b < x \leq 1 \end{cases};$$

$$G^*(y) = \begin{cases} 0, & 0 \leq y \leq a \\ 1 - \exp\left(-\int_a^y \theta_2(t) dt\right) + \beta I_a(y), & a < y \leq b \\ 1, & b < y \leq 1, \end{cases}$$

ここに $[a, b]$ は $(t_1, m_1) \cap (t_2, m_2)$ の任意の部分区間,
 $I_b(z)$ は $z = b$ での unit-step function, $\alpha = \exp\left(-\int_a^b \theta_1(t) dt\right)$,
 $\beta = \exp\left(-\int_a^b \theta_2(t) dt\right)$. さらに

$(F(\cdot), m_i) =$ まだ相手が発砲してなければ cdf $F(\cdot)$ を
もつ random time で発砲し, 自分がまだ発砲してい
ない状態のときに相手が発砲すれば時刻 m_i で発砲す
るという Player i の混合戦略.

と定義すると, 次の定理を得る.

定理 2. (i) $(t_1, m_1) \cap (t_2, m_2) = \emptyset$ ならば, (m_1, m_1) ,
 (m_2, m_2) は非0和 game (3.3), (3.4) の1つの平衡点で
あり, その平衡値 v_i^* ($i = 1, 2$) は

$$v_1^* = \left\{ \begin{array}{l} K_1(m_1) \\ \{1 - A_2(m_2)\} K_1(m_1) \end{array} \right\}; \quad v_2^* = \left\{ \begin{array}{l} \{1 - A_1(m_1)\} K_2(m_2) \\ K_2(m_2) \end{array} \right\} \quad \text{if } m_1 \begin{cases} < \\ > \end{cases} m_2.$$

(ii) $(t_1, m_1) \cap (t_2, m_2) \neq \emptyset$ ならば $((F^*(x), m_1), (G^*(y), m_2))$ は非0和 game (3.3), (3.4) の平衡混合戦略の1つの対であり, 平衡値 v_i^* ($i=1, 2$) は

$$v_1^* = K_1(a) \geq K_1(t_1) ; v_2^* = K_2(a) \geq K_2(t_2),$$

ここに $[a, b]$ は $(t_1, m_1] \cap (t_2, m_2]$ の任意の部分区間.

4 Two Person Silent Contest ここでは, $n=2$ で両者共 silent bullet を持っている場合を取扱う. この場合両者共互に相手の行動時刻に関する何の情報も持たないのであるから, I と II の純戦略をそれぞれ $x \in [0, 1]$ と $y \in [0, 1]$ と定める. また I と II の混合戦略 (cdf) をそれぞれ $F(x)$ と $G(y)$ とし, 次の記号を約束する:

$$M(F, G) = \int_0^1 \int_0^1 M(x, y) dF(x) dG(y), \text{ and}$$

$$M(x, G) = \int_0^1 M(x, y) dG(y) ; M(F, y) = \int_0^1 M(x, y) dF(x).$$

0和ゲームの場合の期待利得はすぐ求まり, 最適戦略の形も予想はできるが, その具体的な形となる $A_1(t) = A_2(t) = t$ $H(t) = t$ の時でさえ求めることができなかった. 今後の問題となる. ここでは非0和ゲームの時のみ解析する.

$M_i(x, y)$ を Player i への期待利得 ($i=1, 2$) とすると前節と同様にして

$$(4.1) M_i(x, y) = \begin{cases} K_i(x) & x \leq y \\ \{1 - A_2(y)\} K_i(x) & x > y \end{cases} ;$$

$$(4.2) M_2(x, y) = \begin{cases} K_2(y), & y \leq x \\ (1 - A_1(x))K_2(y), & y > x. \end{cases}$$

そうすると次の定理を得る。

定理3. a_1 と a_2 をそれぞれ方程式

$$\int_a^m \frac{K_2'(t)}{A_1(t)\{K_2(t)\}^2} dt = \frac{1}{K_2(a)} ; \quad \int_a^m \frac{K_1'(t)}{A_2(t)\{K_1(t)\}^2} dt = \frac{1}{K_1(a)}$$

の $[0, m]$ における唯一根とし, $a = \max(a_1, a_2)$ とする。そうすると混合戦略 $F^\circ(x)$ for I と $G^\circ(y)$ for II :

$$F^\circ(x) = \begin{cases} 0, & 0 < x < a \\ \int_a^x \frac{K_2(a)K_2'(t)}{A_1(t)\{K_2(t)\}^2} dt + \alpha I_m(x) & a \leq x \leq m ; \\ 1, & m < x \leq 1 \end{cases}$$

$$G^\circ(y) = \begin{cases} 0, & 0 < y < a \\ \int_a^y \frac{K_1(a)K_1'(t)}{A_2(t)\{K_1(t)\}^2} dt + \beta I_m(y) & a \leq y \leq m \\ 1, & m < y \leq 1, \end{cases}$$

ここに $I_m(z)$ は $z = m$ での unit-step function であり,

α と β は

$$\alpha = \begin{cases} 0 \\ 0 \\ 1 - F^\circ(1-0) \end{cases} ; \quad \beta = \begin{cases} 1 - G^\circ(1-0) \\ 0 \\ 0 \end{cases} \quad \text{if } a = \begin{cases} a_1 > a_2 \\ a_1 = a_2 \\ a_2 > a_1 \end{cases}$$

によって与えられる

は非0和ゲーム (4.1), (4.2) に関して以下の関係を満たす。

(i) $m = m_1 < m_2$ ならば

$$\begin{cases} M_1(F, G^\circ) \leq M_1(F^\circ, G^\circ) = K_1(a) & \text{for all } F \in D \\ M_2(F^\circ, G^\circ) = K_2(a) \end{cases}$$

(ii) $m = m_2 < m_1$ ならば

$$\begin{cases} M_1(F^\circ, G) = K_1(a) \\ M_2(F^\circ, G) \leq M_2(F^\circ, G^\circ) = K_2(a) & \text{for all } G \in D \end{cases}$$

ここに D は $[0, 1]$ 上のすべての cdfs の集合.

5 N -Person Contest with Equal Accuracy 本節では player の数が n で $A_i(t) = t$ for all i の場合を payoff (ii) について定式化し, 解析する. 本節では $K(t) = \{1 - H(t)\}t$ と記号を約束する.

5.1 N -person silent contest n 人共 silent bullet を持っている問題を考える. 前節と同様に Player i の純戦略を $x_i \in [0, 1]$, $i = 1, \dots, n$ と定める. $M_i(x_1, \dots, x_n)$ を Player i への期待利得とすると

$$(5.1) \quad M_i(x_1, \dots, x_n) = (1 - y_1) \cdots (1 - y_j) K(x_i)$$

$$\text{if } y_1 \leq \cdots \leq y_j < x_i \leq y_{j+1} \leq \cdots \leq y_{n-1}$$

ここに y_1, \dots, y_{n-1} は x_2, \dots, x_n を小さい方から並べたもの. この場合 Player i にとっては equal accuracy の仮定から, 彼より先に発砲した player の組合せが彼の期待利得に関係する. (5.1) で表現できる場合の数は nC_j 通りである. 全 player

の平衡戦略は同一であり (l, u) 上の pdf $f(t)$ で構成されると想定し $M_i(x, t, \dots, t) = \int_0^1 \dots \int_0^1 M_i(x, y_1, \dots, y_n) dy_1 \dots dy_n$ とおくと

$$(5.2) \quad M_i(x, t, \dots, t) = \begin{cases} K(x), & 0 \leq x < l \\ K(x) \left[1 - \int_l^x y f(y) dy \right]^{n-1}, & l \leq x < u \\ K(x) \left[1 - \int_0^u y f(y) dy \right]^{n-1}, & u \leq x \leq 1. \end{cases}$$

したがって次の定理を得る。

定理4. m を $K(x)$ の最大値を与える点とし, l を方程式

$$\int_l^m \left[K'(x) / (x \{K(x)\}^{n/(n-1)}) \right] dx = (n-1) / \{K(l)\}^{1/(n-1)}$$

の $(0, m)$ における唯一根とすると各 player の平衡戦略は

$$f^*(x) = \begin{cases} 0, & x \in (l, m)^c \\ \frac{1}{n-1} \frac{\{K(l)\}^{1/(n-1)}}{x \{K(x)\}^{n/(n-1)}}, & x \in (l, m) \end{cases}$$

なる pdf で与えられ, Player i への平衡値は $K(l)$ となる。

5.2 N-person noisy contest n 人共 noisy bullet を持っている場合を考える。この場合, 自分がまだ発砲しておらず, 試合がまだ続行しているという状態におかれた player にとっては, 他の $n-1$ 人中まだ何人が発砲していないのが, および既に発砲してしまった player はどの時点で発砲したのが純戦略の構成要因となる。さらにもし Player i が最初他の $n-1$ 人を意識して時刻 x_{n1} で発砲する計画の時に他の $n-1$ 人の中の 1 人が時刻 $y_1 (< x_{n1})$ で発砲したとすると, この瞬間に Player i は確率 $1-y_1$ で $n-1$ 人ゲームをプレイ

する players の一員となってしまう。そうなるに改めて残りの $n-2$ 人を意識して α_{n-2} で発砲する計画を立てざるをえない。以上の考察をもとに各 player の純戦略を次のように定める:

$$\pi_n(t) = (\alpha_{n-1}(t), \alpha_{n-2}(t|y_1), \alpha_{n-3}(t|y_1, y_2), \dots, \alpha_0(t|y_1, \dots, y_{n-1}))$$

ただし $0 \leq t \leq \alpha_{n-1}(t) \leq \alpha_{n-2}(t|y_1) \leq \dots \leq \alpha_0(t|y_1, \dots, y_{n-1})$.

この意味は、時刻 t において自分がまだ発砲しておらず試合が続行されている状態の時、残り $n-1$ 人がまだ発砲していない時は時刻 $\alpha_{n-1}(t)$ で発砲し、既に $n-k-1$ 人が時刻 y_1, y_2, \dots, y_{n-k} で発砲しており k 人がまだ発砲していないならば時刻 $\alpha_k(t|y_1, \dots, y_{n-k})$ で発砲するという計画。

次に上記の純戦略の k 人の組を $W_k(t) = (\pi_n(t), \dots, \pi_n(t))$ で示し、 $W_k(t)$ にもとづく k 人の発砲時刻を小さい方から並べたものを y_1, \dots, y_k ($y_1 \leq \dots \leq y_k$) で表わすことにする。そして時刻 t で n 人中 Player I と残り k 人がまだ発砲しておらず、 $n-k-1$ 人が既に発砲した状態での I への期待利得を $M_i^k(\pi_n(t), W_k(t))$ と書くと

$$M_i^{n-1}(\pi_n(t), W_k(t))$$

$$(5.3) \begin{cases} K(\alpha_n(t)), & t \leq \alpha_n \leq y_1 \\ (1-y_1) M_i^{n-2}(\pi_n(t), W_{n-2}(t)), & y_1 < \alpha_{n-2} \leq y_2 \\ \dots \\ (1-y_1) \dots (1-y_{n-k}) M_i^k(\pi_n(t), W_k(t)), & y_{n-k} < \alpha_k \leq y_{n-k} \\ \dots \\ (1-y_1) \dots (1-y_{n-1}) M_i^0(\pi_n(t), W_0(t)), & y_{n-1} < \alpha_0 \leq 1 \end{cases}$$

ただし $M_i(\pi_n(t), w_0(t)) = \max_{x > y_{n-1} \geq t} K(x)$.

次の定理をうる。

定理5. $t_0 = m$, t_j ($j=1, \dots, n-1$) を方程式 $K(t) = (1-t)^j K(m)$ の $(0, m]$ での唯一根とし

$$x_{n-1}^0(t) = \begin{cases} t \\ t_{n-1}^0 \end{cases} \text{ if } t \begin{cases} > \\ \leq \end{cases} t_{n-1}^0, \quad x_j(t | y_1, \dots, y_{n-j-1}) = \begin{cases} t \\ t_j^0 \end{cases} \text{ if } t \begin{cases} > \\ \leq \end{cases} t_j^0$$

とすると, $\pi_{n-1}^0(t) = (x_{n-1}^0, \dots, x_0^0)$ はゲ-4 (5.3) の1つの平衡戦略であり, 平衡値は $(1-t_{n-1}^0)^{n-1} K(m)$ となる。

6. Two-Person Silent-Noisy Contest 本節では Player I は silent bullet を, II は noisy bullet を持っている非対称な情報様式を有する非0和ゲームを取扱う。第3節・第4節を参照し, I の純戦略は $(x, \sigma(y))$, II の純戦略は $y \in [0, 1]$ と定める。この時 Player i への期待利得を $M_i((x, \sigma(y)), y)$ とすると

$$(6.1) \quad M_1((x, \sigma(y)), y) = \begin{cases} K_1(x), & x \leq y \\ \{1 - A_2(y)\} K_1(\sigma(y)), & x > y \end{cases};$$

$$(6.2) \quad M_2((x, \sigma(y)), y) = \begin{cases} K_2(y), & y \leq x \\ \{1 - A_1(x)\} K_2(y), & y > x. \end{cases}$$

ここで, t_1 を方程式 $K_1(t) = \{1 - A_2(t)\} K_1(m_1)$ の $(0, m_1)$ での唯一根とし, $m_2 > t_1$ の場合 $m = \min(m_1, m_2)$ として方程式

$$\int_a^m \frac{K_2'(t)}{A_1(t)\{K_2(t)\}^2} dt = \frac{1}{K_2(a)}, \quad a \in (0, m)$$

の唯一根を a とする。さらに $a \leq t_1$ に對して $cdts$

$$(6.3) \quad F^*(x) = \begin{cases} 0, & x < t_1 \\ \int_{t_1}^x \frac{K_2(t_1)K_2'(t)}{A_1(t)\{K_2(t)\}^2} dt + \alpha I_m(x), & t_1 \leq x \leq m; \\ 1, & x > m \end{cases}$$

$$t_2 \text{ 対して } \alpha = 1 - \int_{t_1}^m \frac{K_2(t_1)K_2'(t)}{A_1(t)\{K_2(t)\}^2} dt \geq 0$$

$$(6.4) \quad G^*(y) = \begin{cases} 0, & y < t_1 \\ 1, & y \geq t_1 \end{cases},$$

$a > t_1$ に對して

$$(6.5) \quad F^0(x) = \begin{cases} 0, & x < a \\ \int_a^x \frac{K_2(a)K_2'(t)}{A_1(t)\{K_2(t)\}^2} dt, & a \leq x \leq m; \\ 1, & x > m \end{cases}$$

$$(6.6) \quad G^0(y) = \begin{cases} 0, & y < a \\ 1 - \exp\left(-\int_a^y \frac{K_1'(t)}{K_1(t) - K_1(m)} \{1 - A_2(t)\} dt\right) + \beta I_m(y), & a \leq y \leq m \\ 1, & y > m \end{cases}$$

$$t_2 \text{ 対して } \beta = 1 - \exp\left(-\int_a^m \frac{K_1'(t)}{K_1(t) - K_1(m)} \{1 - A_2(t)\} dt\right) > 0$$

を定義すると 次の定理をうる。

定理 6. 非0和ゲーム (6.1) と (6.2) に関して

(i) $m_2 \leq t_1$ の時 (m_1, m_1, m_2) は1つの平衡点であり、その平衡値 v_1^0, v_2^0 は

$$v_1^0 = \{1 - A_2(m_2)\} K_1(m_1); \quad v_2^0 = K_2(m_2),$$

(ii) $\alpha \leq t_1 < m_2$ の時 (6.3) と (6.4) で与えられる混合戦略 (F^*, m_1) と純戦略 G^* はそれぞれ I と II の1つの平衡戦略であり、その平衡値 v_1^0 と v_2^0 は

$$v_1^0 = K_1(t_1); \quad v_2^0 = K_2(t_1),$$

(iii) $t_1 < \alpha < m_2$ の時 (6.5) と (6.6) で与えられる混合戦略 (F^0, m_1) と G^0 はそれぞれ I と II の1つの平衡戦略であり、その平衡値 v_1^0 と v_2^0 は

$$v_1^0 = K_1(\alpha); \quad v_2^0 = K_2(\alpha),$$

という結果を得る。

注 (1) $t_1 < m_2$ の時、点 m で確率を残すのは Noisy Player とは限らない。これは従来の結果と大きく異なる。

(2) ここで与えられた平衡戦略は 囚人のジレンマ型とはなっていないが、このゲームの解として考えるには疑問が残る。

7 結語 打ち切り時刻がランダムであることを仮定することにより、情報様式の違いの影響がより鮮明になった。なお、第3節のくわしい結果は正式の論文として J. O. T. A. に掲載されることが決定している [12]。

参考文献

- [1] M. Dresher, Games of Strategy: Theory and Applications, Prentice Hall, New York, 1954.
- [2] R. A. Epstein, The Theory of Gambling and Statistical Logic, Academic Press, New York, 1977.
- [3] M. Fox and G. Kimeldorf, Noisy duels, SIAM J. Appl. Math., 31 (1969), pp. 353-361.
- [4] S. Karlin, Mathematical Methods and Theory in Games, Programming, and Economics, Vol. II, Addison-Wesley, New York, 1959.
- [5] T. Kurisu, On a noisy-silent vs. silent duel with equal accuracy functions, to appear in Jour. Optim. Theory and Appl.
- [6] C. W. Sweat, A single-shot noisy duel with detection uncertainty, Oper. Res., 19 (1971), pp. 170-181.
- [7] S. Styszyński, A silent-silent duel with bullets accessible at random moments, Research Report No. 40 (1979), Instytut Matematyki Politechniki Wrocławskiej.
- [8] Y. Teraoka, Noisy duel with uncertain existence of the shot, Internat. J. Game Theory 5 (1976) pp. 170-181.

- [9] Y. Teraoka, A single-bullet duel with uncertain information available to the duelists, Bull. Math. Stat. 18 (1979), pp. 69 - 83.
- [10] Y. Teraoka, A two-person game of timing with random arrival time of the object, Math. Japonica, 24 (1979), pp. 427 - 438.
- [11] Y. Teraoka, Silent-noisy duel with uncertain existence of the shot, Bull. Math. Stat., 19 (1981), pp. 43-52.
- [12] Y. Teraoka, A two-person game of timing with random termination, to appear in Jour. Optim. Theory and Appl.