

GAT2016 ミニ大会 アルゴリズム概要

チーム: iace10442

概要

- 目標

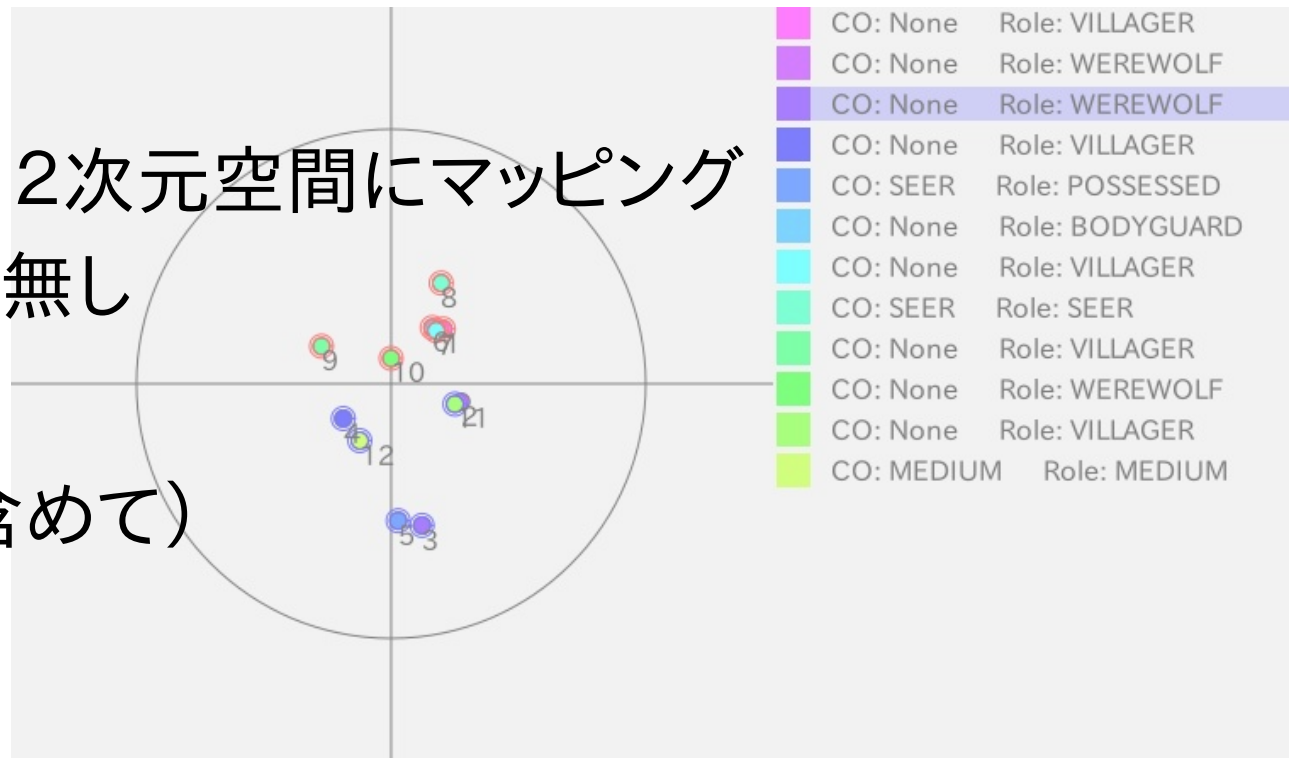
- 第三者視点での自分の立ち位置の推定
- 立ち位置変化のための意思表示発話

- 実装

- ルールを設定し、2次元空間にマッピング
- 学術的な要素は無し

- 結果

- 残念(バグなど含めて)



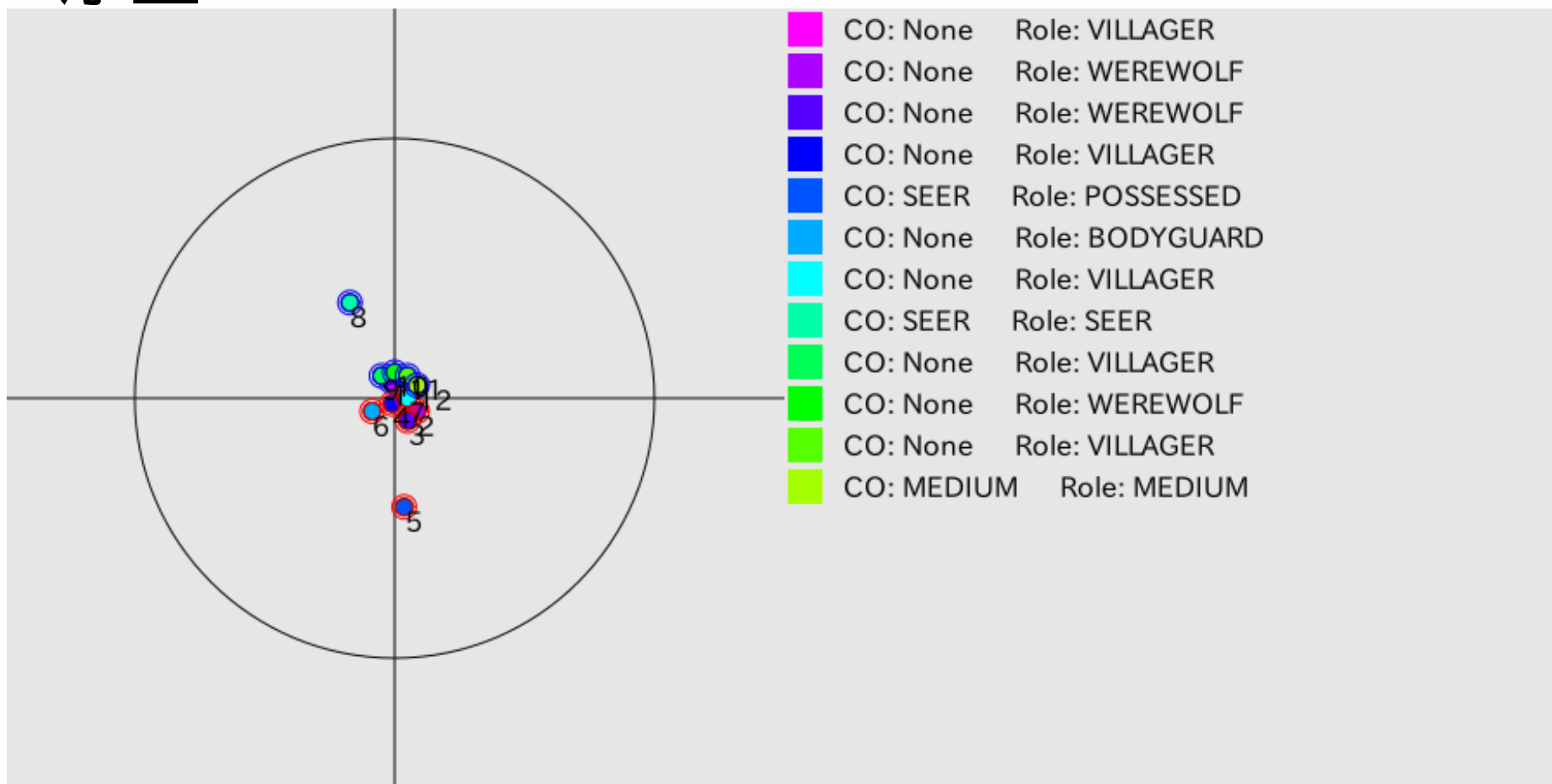
基本マッピングルール

- エージェント間距離 = 仲の良さ
- 友好的発言 → 可能ならば距離減少
- 敵対的発言 → 対象と距離を強制的に増大

- 毎発言ごとに距離関係を解決
- K-means によるなんちゃってクラスタリング

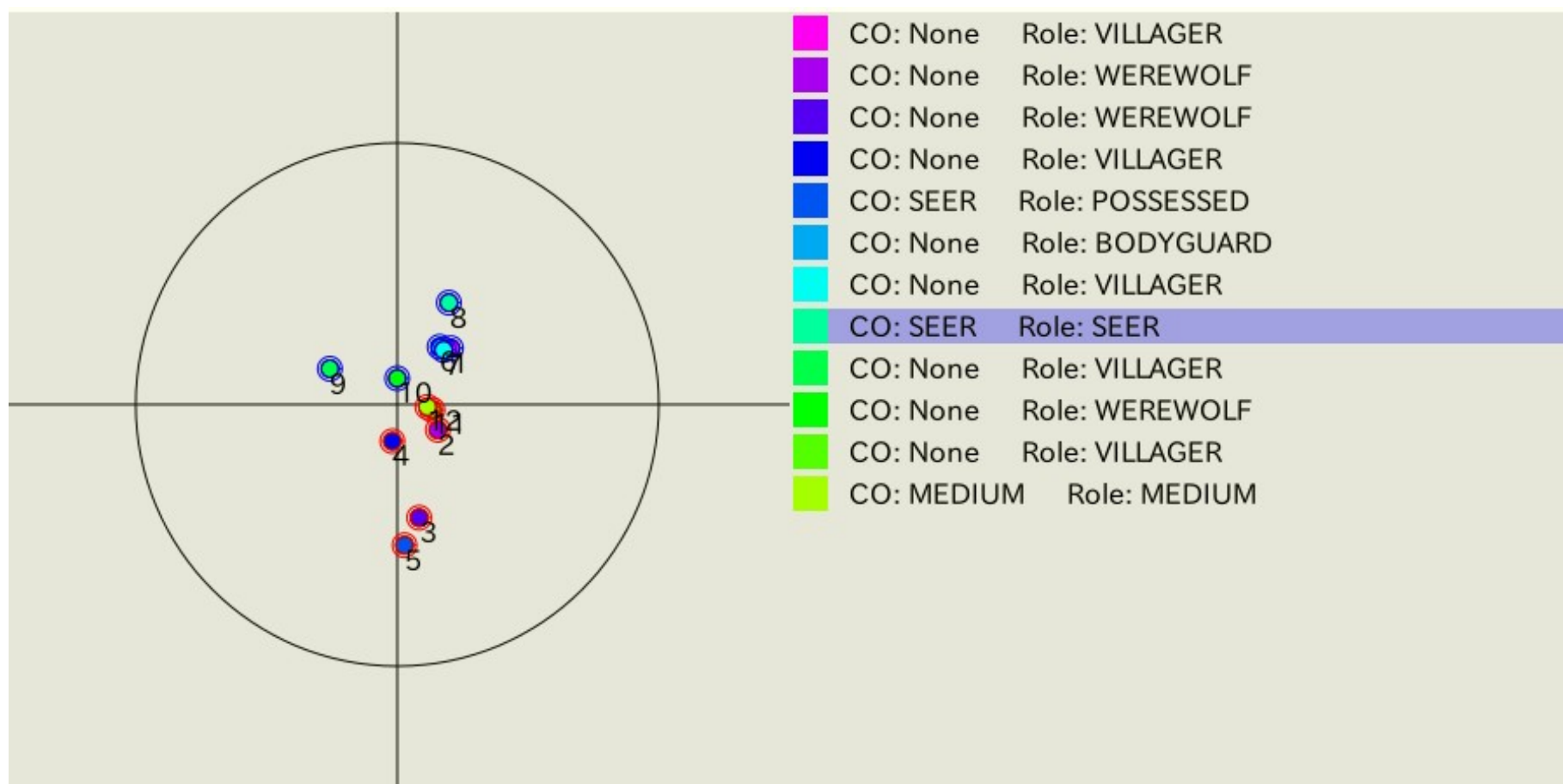
マッピングの成功例

- CEDEC大会での饅飩さん+村人1の 12人
- 序盤



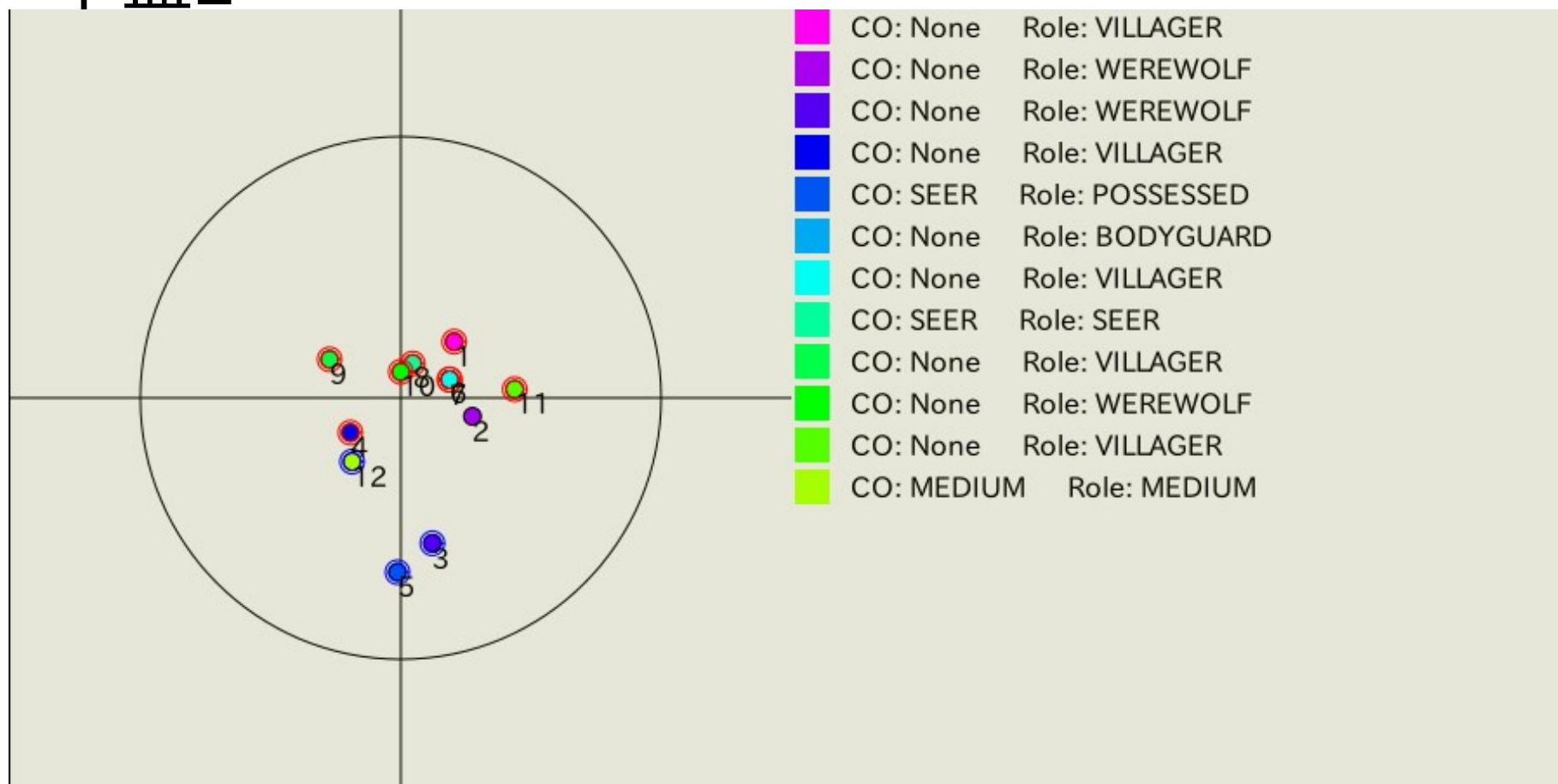
マッピングの成功例

- クラスタリングの結果を赤丸、青丸で表示
- 中盤1



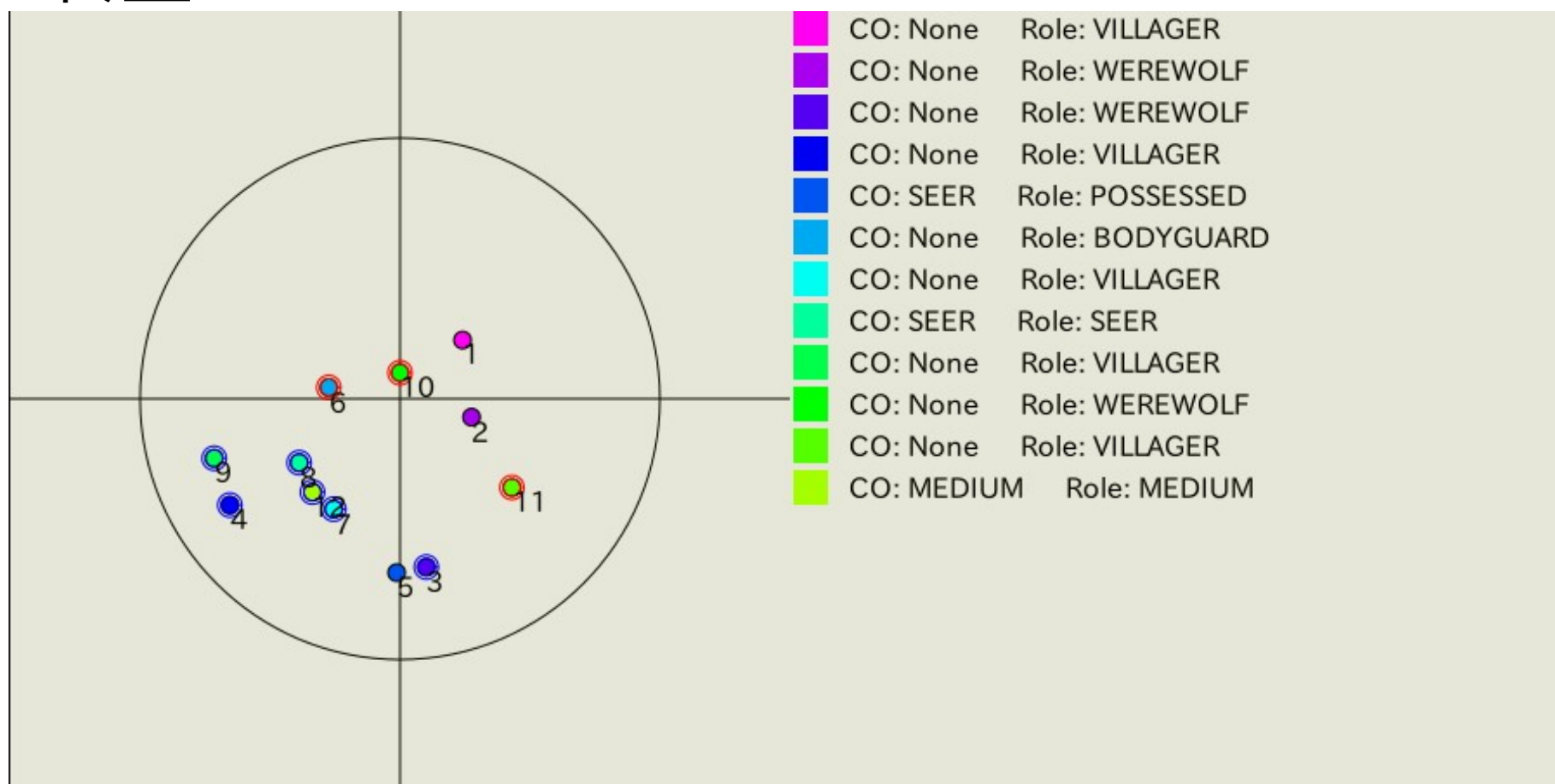
マッピングの成功例

- 3の人狼と5の狂人が浮いている
- 中盤2



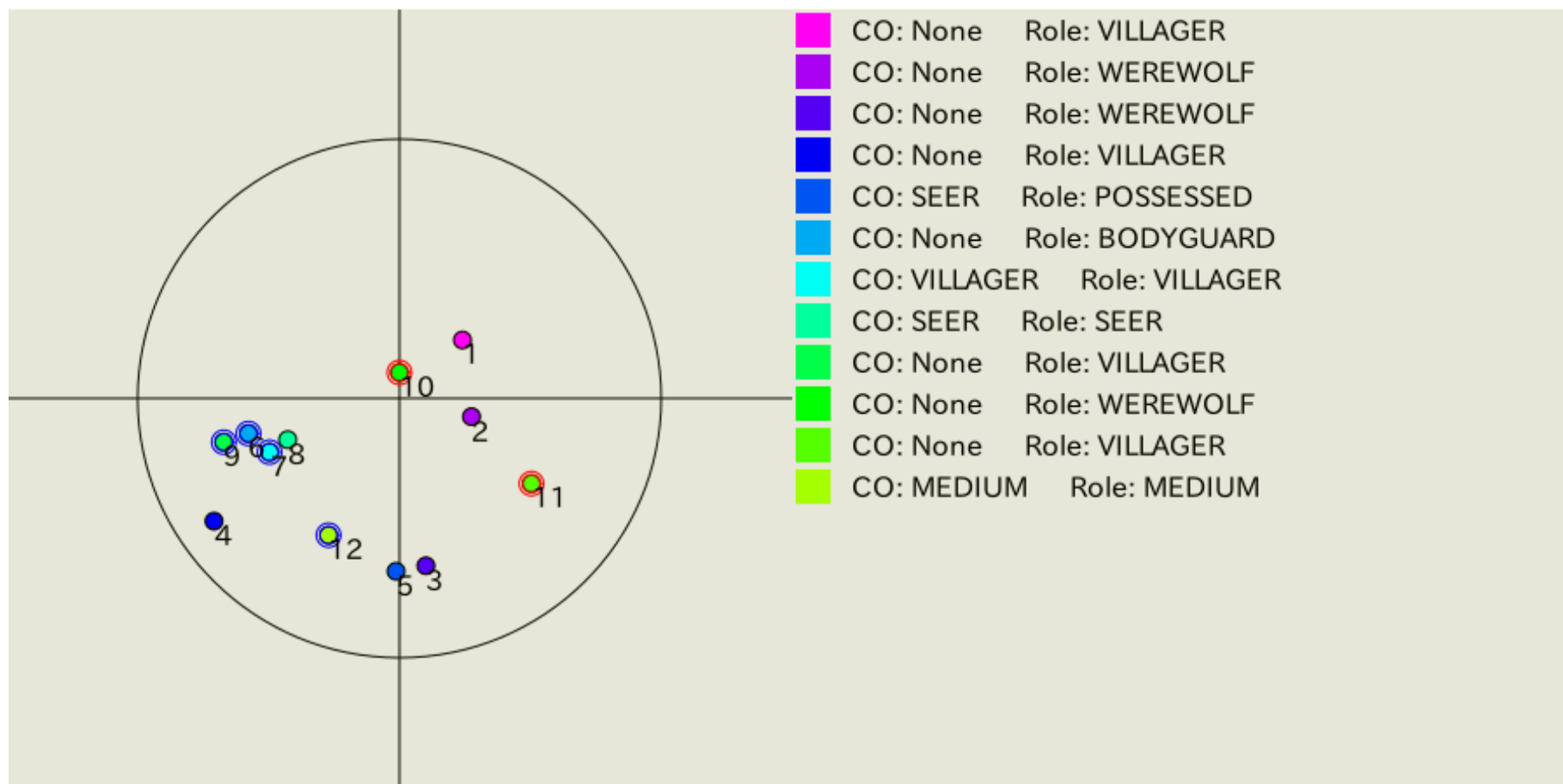
マッピングの成功例

- 脱落したエージェントはクラスタリングから除外
- 終盤1



マッピングの成功例

- 人狼が隔離される様子を捉えられている(?)
- 終盤2



サンプルエージェントの作成

- 発話
 - 信頼しているエージェントと同じクラスタに属したい
 - 敵対しているエージェントとは異なるクラスタに属したい
- 敵対クラスタのエージェントに投票
- その他杜撰な挙動設定

サンプルエージェントの結果

- インスタンス絡みのバグにより能力持ち時に狂人化
- そもそも強くなるようなアプローチではない
- ...

- 問題点多数
- 15人中14位