

# アルゴリズムの概要

チーム名: twn480   メンバー: 今野 伸浩

## 評価値

人狼ゲームは会話から役職を推測するゲームである  
会話は大きく分けて三つに分けられる

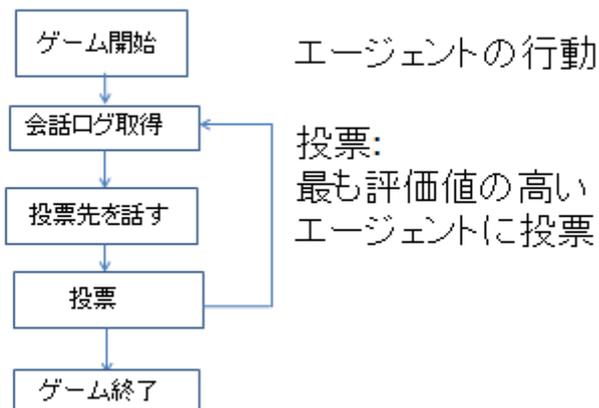
- 投票
- 占い報告
- 霊媒報告

これらの会話回数から役職を推論する評価値をエージェントに導入した

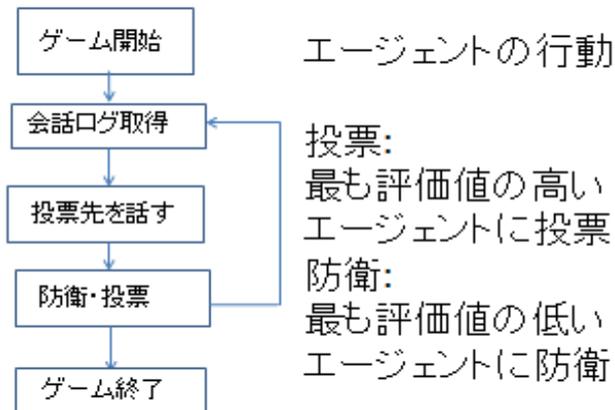
$$\text{評価値 } E = w_1 \alpha_1 + w_2 \alpha_2 + w_3 \alpha_3$$

- $w_1$ : 投票発言における重みベクトル
- $w_2$ : 占い発言における重みベクトル
- $w_3$ : 霊媒発言における重みベクトル
- $\alpha_1$ : 他のエージェントから投票された回数
- $\alpha_2$ : 占い報告の回数
- $\alpha_3$ : 霊媒報告の回数

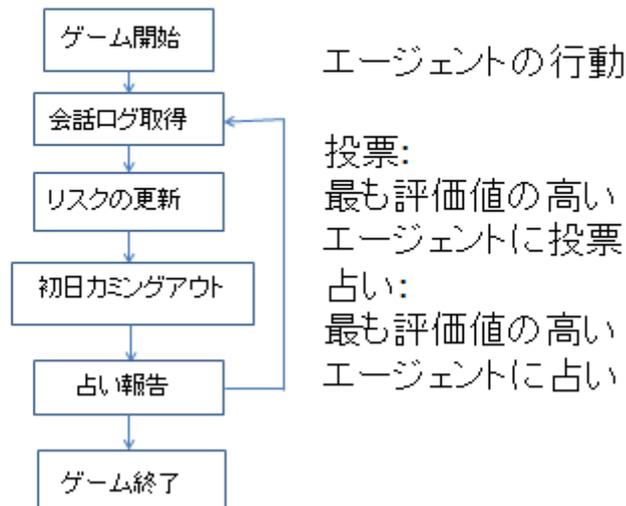
## 村人エージェント



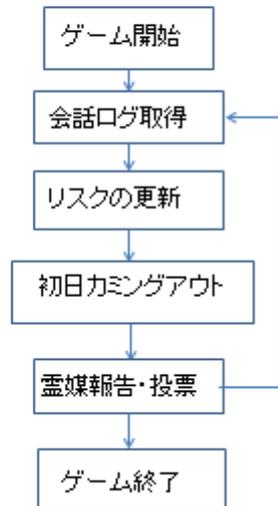
## 狩人エージェント



## 占い師エージェント



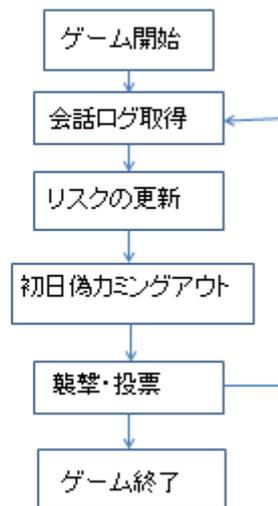
## 霊媒師エージェント



エージェントの行動

投票:  
最も評価値の高い  
エージェントに投票  
占い:  
最も評価値の高い  
エージェントに霊媒

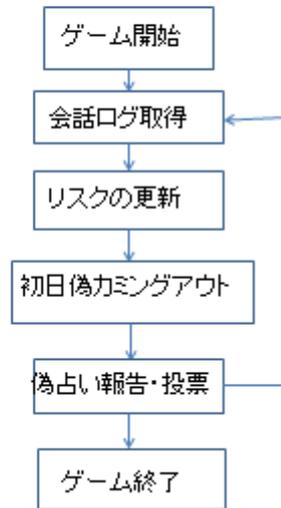
## 人狼エージェント



エージェントの行動

投票:  
最も評価値の高い  
エージェントに投票  
襲撃:  
最も評価の低い  
エージェントを襲撃  
カミングアウト:  
初日にカミングアウト  
1/3で占い師を騙る

# 狂人エージェント



エージェントの行動

投票:  
最も評価値の高い  
エージェントに投票

偽占い:  
占い結果は人間に統一