
第3回人狼知能大会

チーム炊灸部プログラム解説

2017/8/27 チーム炊灸部 (takkyubu)

連絡先: takkyubu.tan あっとまーく gmail.com

(注) 読んでいただければ分かる通り、何かの間違いで決勝進出しちゃったような残念なチームです。なんていうかホントすいません...

チーム炊灸部について

社会人が趣味で参加してるだけの個人チームです。ゲーム AI 作成は全くもって未経験で、人狼知能大会も初参加です。

当初のコンセプト

開発前(チーム登録時)のコンセプトは「最適性を目指さないエージェント」でした。私に対人やチャットで人狼をするときには、「セオリーにかっちり従って進める人」よりも、「セオリーを無視して進める人(何も考えていない人)」のほうが時として手強い印象があります。

過去2回の大会で、「最適なエージェント」に関しては他チームの作りこみがかなり進んでいるように思いましたので、あえて最適を目指さず、ランダム性を入れてみたりしてみるとどうなるか、というのが当初のコンセプトでした。

実際のプログラム

実際の開発はというと、諸々の私情につき開発時間が十分にとれず、未経験のゲーム AI 作成にアタフタし、気がつけば予選締め切り間際になっていました。これはヤバいと焦りながら、ふと、「AbstractRoleAssignPlayer(サンプルプログラム)自体が、『最適性を目指さないエージェント』というコンセプトを実現してるのではないか」

という発想に至ったので、その発想の通りに予選提出いたしました。

つまり、提出したプログラムは AbstractRoleAssignPlayer そのまんまです。

あとがき

完全に記念受験程度の予選プログラム提出だったので、まさかの予選突破に驚きました。決勝戦ではちゃんとしたプログラムを書き直したほうがよいのではないかとも思いましたが、何も考えてないエージェントが決勝進出するとどうなるか興味がありましたので、せっくなので決勝もこのままのプログラムにしました。

今回は手抜き実装に終わってしまいましたが、次回（があるのか分かりませんが）は、もうちょっとマシな実装をしたいと思います。

以上