

GAT2018 人狼知能プレ大会

1 チーム概要

チーム Kanpyo(学生) です. 今回が初参加です.
連絡先は「kanpyo2018@gmail.com」です.

2 実行手順

実装は Java
プレイヤークラス名は「com.gmail.kanpyo2018.player.MyAgent」です.

3 基本設計

学習機構は組み込まれていない.
全てルールベースで構築されている.

4 戦略

4.1 村人

- 占い師が初日に人狼判定を出したとしても信じない
- 3日目までは占い師 CO を信じる
(3日目以降は信じないで積極的に投票しに行く)
- agree や request など多くの発言をする
- 投票は一番投票発言を受けているエージェントにする
- この村人の動きが狩人, 人狼, 霊能者のベースとなっている

4.2 狩人

- 護衛対象の優先度は「占い師_i; 霊能者_i; 占い結果が白_i; ランダム」と設定している
- 占い師を護衛していて護衛成功した場合その占い師を継続して護衛する
- 占い師を護衛していて護衛失敗した場合は護衛先を変更する

4.3 占い師

- 初日の初ターンに CO する
- 占い先はランダムになっている
- 5 人人狼の際, 初日に占ったエージェントが占い CO した場合のみ嘘の結果報告をする

4.4 霊能者

- 潜伏をする
- 他のエージェントが霊能者 CO をすると対抗して霊能者 CO する

4.5 裏切り者

- 占い師を騙る
- 初日の初ターンに占い CO する
- CO をしていない人ランダムで奇数日は人狼，偶数日は人間と結果報告する
- 5 人人狼の際，占い師を騙る

4.6 人狼

- 霊能者を騙る
- 他の人狼が霊能者を騙ると囁きをしている場合潜伏する
- 霊能者を騙った場合，霊能結果は半分の確率で人狼，半分の確率で人間と発言する
- 5 人人狼の際，初日占い CO した人は襲撃しない