

## 実装ロジック

サンプルエージェントを拡張したシンプルなロジックのエージェントを実装した。  
エージェントごとに実装したオリジナルのロジックを下記に列挙する:

- 人狼エージェント
  - 占いや霊能結果が自分目線で偽だと分かる場合、その占いや霊能を狂人候補とみなし投票や襲撃を避けようとする
  - パワープレイが可能な状況かどうか判定するフラグも作成 (パワープレイを行うロジックは未完成)
- 狂人エージェント
  - 占い騙りしたときに、人狼への誤爆を防ぐために、黒出しする確率を10%にしている
  - 騙りの占い結果を人狼らしいかどうかのスコアも参照して変更するロジックを実装予定
- 狩人エージェント
  - 護衛先指定, 護衛先報告, CO, 人狼推定発言, 投票の簡素なロジックを実装
  - 護衛先指定:
    - 主に護衛成功対象、占い師CO、霊媒師COの順に重視して護衛する
    - 占い師COと霊媒師COがそれぞれ過去に殺されていた場合、ローラー対象や偽者を護衛してしまうのを防止するために護衛対象からは除外するよう実装
  - CO
    - GJを過去に起こせて偽狩人が存在して3日目以降 or 自分を黒出しした占い師が存在して2日目以降ならCOする

## 今後の予定

現在、各エージェントと役職のパターンのありうる組み合わせを全て洗い出すロジックが実装されている。現段階での実装では膨大な量の計算が必要で15人村のパターンをゲーム中に計算しきれないため、次の大会までにパターンを2進数で表現して保持させるように実装し直す。これによりゲーム開始時に全てのパターンを洗い出し、ゲームが進行するにつれて合致しないことが確定されたパターンをどんどん消していくことを可能にする。

加えて、完成した上記のロジックを用いて以下を行うロジックをそれぞれ実装する。

- 残ったパターンから各エージェントが次の行動を決定するロジック
- 最後に残されたありうるパターンの中から確度の高そうなパターンを機械学習的な手法で予測するロジック