

チーム Kurage 概要

2018/03/04

Kurage

アルゴリズム

- ・書籍「人狼知能で学ぶ AI プログラミング」に記載されているものと同様
- ・すべてのプレイヤーのすべての発言を元にした、エージェント間の関係の把握 (未実装)
- ・敵対関係、同盟関係の理解とそれに基づいた行動決定 (未実装)

コンセプト

すべてのプレイヤーは多くの場合、なにかしらの意図を持って発言を行っているはずである。したがって、最も多くの情報を得るためには、すべての発言を聞くことが必要と考えた。そして、場に出ているすべての情報を合わせることで、どのプレイヤーがどのプレイヤーに疑いをかけていて (敵対関係)、どのプレイヤーに疑いをかけていないのか (同盟関係) をエージェントに把握させることを目指した。

これらの関係を理解させた上で、破綻、嘘、ライン切りなどの見破りをルールベースで行い、さらに自身の行動を決定するエージェントの実装を行いたい。

最後に

今回実装時間が確保できなくなり、ほとんどサンプルコードのままの提出となってしまいました。大変申し訳ありません。8月に向けて、少しずつ改良していきたいと思っておりますので、どうぞよろしくお願いたします。