

WolfKing アルゴリズム概要

第4回人狼知能大会

概要

学生1人のチーム

人狼知能ハッカソンにて開発を行った

Java エージェント

プレイヤーのクラス名は `tkg.aiwolf.TKGPlayer`

アルゴリズム

GAT2018 優勝者である `rsaito` エージェントをベースに開発

主な変更点

5人村における村人のパワープレイ妨害行動

初日に占い師 CO が2人いる状態で2日目に突入した場合、かつ、占い師が1人でも生きている場合、人狼 CO してパワープレイを妨害する。

→ 生きている占い師が狂人であれば、自分(村人)を人狼だと誤認識する確率が上がるため有効

→ 生きている占い師が占い師であれば、占い師に人狼だと誤認識されるリスクが生じるが、初日 or 2日目に自分を白もしくは、人狼を黒と占えている確率が高いため、リスクは低いと考えられる。

投票先は自分と占い師 CO 以外のエージェントとする。

これにより、PP を防ぎ、5人村における村人の勝率を向上を図った。

実装したかったこと

15人村において、人狼が最初の投票でわざと仲間の人狼に投票する動作を実装したかった(ライン切り)