

チーム **cash** アルゴリズム概要

KEI HARADA

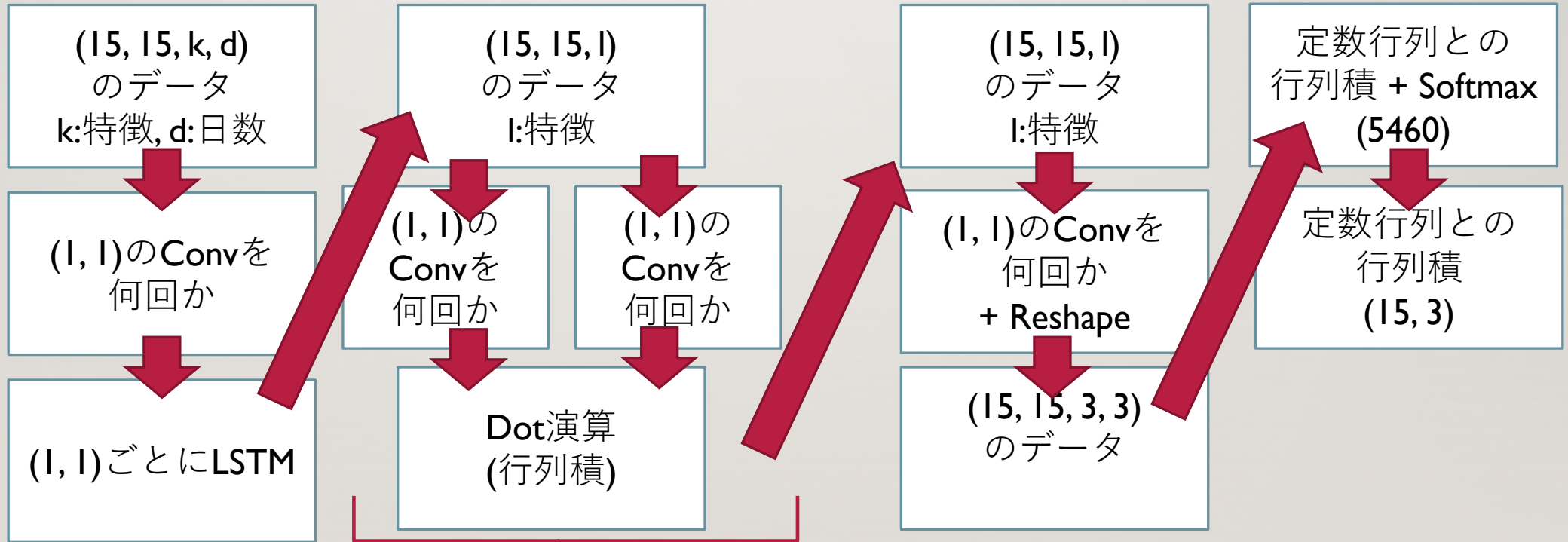
2018/08/20

概要

- Python版のクライアントを使用（私が公式です）
- GAT2017のデータ(10万試合)で深層学習をして村／人狼／狂人を推定
 - Kerasを使用
 - これまで考えにくかった処理が0.1s以内に終わるようになった
 - 深層学習の工夫（後述）により、前年比大幅に精度アップ
 - 各プレイヤーから見た他のプレイヤーの情報を整理するだけでなく、関係性を結合させる処理も深層学習
 - 自分が占って白だった霊媒師が黒だったと言っているから黒い、というような構造も学習できると思われる
- データを2018にして、あと戦略を直すと結構強くなると思います

ネットワーク構造

- 詳しくはそのうちGithubにアップします



※繰り返し