

第4回人狼知能大会

チーム：f6wbl6

1. 実行環境

- 開発言語はJava
- 実行パス：tera.aiwolf.TeraAgentPlayer
(2018年6月15日～17日で開催された人狼知能ハッカソンで作成したエージェント)

2. 概要

人狼知能ハッカソン初参加。

基本的なアルゴリズムは人狼知能プレ大会@GAT2018の参加者rsaitoさんをベースにしているので、すなわちcndlさんの孫。

5人村での対戦においてはルールベースで動いた方が行動の間違いが少ないはずであると考え、5人村の動きをルールベースにゴリゴリと書き換えた。

3. アルゴリズム

5人村の場合のみについての説明のみ。裏切り者と占い師は特筆する点がないため割愛。

15人村のアルゴリズムはメタ的行動のままがベストと考え、変更なし。

村人

- 初日は占い師の発言があるまで無言を貫き、占い師CO後はCOした人数に合わせて投票先を変更するが、基本的に占い師COには投票しない。
- 二日目も占い師COの人数に合わせて行動を変えるが、村人+裏切り+人狼という組み合わせが想定される状況である場合には**村人が人狼CO**して裏切りにPPを促す。相方となる裏切りが人狼COに対するPP未実装だった場合には無事死亡する。
- 人狼CO実装の有意性を正確に測ったわけではないが、勝率は比較的安定していたように感じる...

人狼

- 初日は裏切り者探しをする。自分に白出し占い師は裏切り確定、黒出し占い師は積極的に殴りに行く。
- 二日目も基本的に同様の動きだが、PPに対応させた。