

第 4 回人狼知能大会

チーム：sonoda

1. 実行環境

- 開発言語：python
- クラスパス：python_sample.py

2. 概要

人狼ハッカソンに運営として参加。GM として決勝初進出!!! 今回、頑張ったのは、実装環境を docker 化したことと、tensorflow や chainer を利用可能にしたこと。結構、tensorflow 使われてて頑張った甲斐があります笑

基本的には、ハッカソンの質問に答えるために初めて python で実装。ほぼ cash さんの sample.

cash さんの全バージョンのバグ発見と、100 回中の戦績による戦法変更、5 人村での PP 実装が主な変更点.

3. アルゴリズム

戦法変更 (人狼)

- 50回以上対戦が終わった時点で、勝率が高いエージェントを脅威噛みするように変更.

パワープレイ (狂人)

- 5人対戦で自身が狂人で2日目に生き残っている場合は、PPが成立するので、狂人カミングアウトするように変更.