

WordWolf

パス:submit.aiwolf.wordwolf.DemoRoleAssignPlayer

エージェント説明

役職推定

cndlさんの作成した「ナীবベイズによる役職推定」をいじったものを使って役職推定を行い、ゲーム中およびゲーム終了後に他エージェントの行動によって確率を更新していく。

15人村

村人側

ナীবベイズによって役職の確率を求め、それに基づいて行動する。基本的には人狼の可能性が高いエージェントに投票するが、他のエージェントの投票状況に応じて票を移動させる。またターン数の最初の方は自分の望む行動をとり、中盤以降は周りに協調して票先を合わせていく。投票基準に関してはメタ読みの対策としていくつかの中からランダムに選ぶようにしている。

村人

一番確率が高い占い師と霊媒師の結果を参考にする。最初の数日間はCOした人には基本的に投票しない。(票先を合わせる場合は別)

占い師

占い先は人狼の確率が高いものを優先的に占う。占いで白黒がはっきり分かるので、占い結果が出るたびに確率を更新する。あとは村人と同じように動く。

霊媒師

霊媒結果に応じて確率を更新する。あとは村人と同じ。

狩人

護衛先は確定人外以外のCOしている人が生き残っている場合は占い師>霊媒師の順で護衛する。COの中から候補がいなければ村人の確率が高いものを護衛する。

人狼側

村人に基本的に票を合わせる。人狼サイドがつかれそうになっている場合には票を動かして助けられる場合には票を動かす。ただし対象が破綻している場合は助けない。

人狼

役職を騙る確率は低め。また、噛み先は生き残っていると人狼側が不利になる人か、周りから最も白に見られていると考えられる人を対象に選ぶ。狩人を探して噛む場合もある。どの方針にするのかに関しては乱数と生き残っている人狼の数で決める。狂人に関してはなるべく投票先にも噛み先にもしないが、必要であれば候補に入れる。

狂人

確率高めで役職を騙る。序盤は黒出しをして人狼にアピールする。そうでなくても場を引っ掻き回せばよし。投票先は中盤までは周りに票を合わせて、中盤以降は村人に投票する。

5人村

村人側

基本的に1日目に人狼か狂人と予想した人を吊れるように票を動かしていく。

人狼側

狂人の場合は積極的に騙りにでる。初日は周りに票を合わせて、2日目は人狼が吊られないように票を動かす。