

1. エージェント概要

このエージェントは、AIWolf Generator を用いて作成したものである。

同研究室の高橋が作成し、第3回人狼知能国際大会において3位であったKP22を参考にして作成した。

強いと思われる戦術を1つのエージェントに実装し強化していくのではなく、複数エージェントを作成し、その中から強いエージェントを選択した。

コンセプトは潜伏で、人狼になった際に怪しまれないように周りに合わせて行動する戦術を選択した。

2. 環境

- ・実行環境:AIWolf-ver0.6.2
- ・チーム名:Hachi2
- ・クラスパス:org.aiwolf.aiwolfgenerator.Hachi2

3. 5人村におけるパラメータ

村人

- ・投票の基本方針:人狼狙い撃ち
- ・投票において味方の占い師を保護するか:する
- ・発言の基本方針:怪しい人を積極的に表明する
- ・相手の癖を過去の試合から学習するか:積極的に学習する

占い師

- ・投票の基本方針:人狼狙い撃ち
- ・投票において味方の占い師を保護するか:する
- ・発言の基本方針:怪しい人を積極的に表明する
- ・占い先決定の基本方針:自分が人狼だと思う人を占う
- ・勝率に対する占い先決定方針:勝率の高い人を占う
- ・占い先報告の基本方針:結果を素直に伝える
- ・相手の癖を過去の試合から学習するか:積極的に学習する

人狼

- ・投票の基本方針:他プレイヤーと票を合わせる

- ・投票において味方の占い師を保護するか:する
- ・発言の基本方針:他プレイヤーと同調するように振舞う
- ・襲撃先決定の基本方針:バランス
- ・勝率に対する襲撃先決定方針:勝率の高い人を襲撃する
- ・占い師を騙る場合の結果報告:本物らしく振舞う
- ・相手の癖を過去の試合から学習するか:積極的に学習する

裏切者

- ・投票の基本方針:他プレイヤーと票を合わせる
- ・投票において味方の占い師を保護するか:しない
- ・発言の基本方針:他プレイヤーと同調するように振舞う
- ・占い師を騙る場合の結果報告:人狼への白出し狙い
- ・相手の癖を過去の試合から学習するか:積極的に学習する

詳細設定は全てデフォルトである。

4. 15 人村におけるパラメータ

村人

- ・投票の基本方針:人狼狙い撃ち
- ・投票において味方の占い師・霊媒師・狩人を保護するか:する
- ・発言の基本方針:怪しい人を積極的に表明する
- ・相手の癖を過去の試合から学習するか:積極的に学習する

占い師

- ・投票の基本方針:人狼狙い撃ち
- ・投票において味方の占い師・霊媒師・狩人を保護するか:する
- ・発言の基本方針:怪しい人を積極的に表明する
- ・占い先決定の基本方針:自分が人狼だと思う人を占う
- ・勝率に対する占い先決定方針:勝率の高い人を占う
- ・占い先報告の基本方針:結果を素直に伝える
- ・相手の癖を過去の試合から学習するか:積極的に学習する

霊媒師

- ・投票の基本方針:人狼狙い撃ち

- ・投票において味方の占い師・霊媒師・狩人を保護するか:する
- ・発言の基本方針:怪しい人を積極的に表明する
- ・相手の癖を過去の試合から学習するか:積極的に学習する

狩人

- ・投票の基本方針:人狼狙い撃ち
- ・投票において味方の占い師・霊媒師・狩人を保護するか:する
- ・発言の基本方針:怪しい人を積極的に表明する
- ・護衛先決定の基本方針:占い師を護衛
- ・勝率に対する護衛先決定方針:勝率の高い人を護衛する
- ・相手の癖を過去の試合から学習するか:積極的に学習する

人狼

- ・投票の基本方針:他プレイヤーと票を合わせる
- ・投票において味方の占い師・霊媒師・狩人を保護するか:する
- ・投票における身内切り(味方の人狼):身内切りをする
- ・発言の基本方針:他プレイヤーと同調するように振舞う
- ・襲撃先決定の基本方針:バランス
- ・勝率に対する襲撃先決定方針:勝率の高い人を狙う
- ・占い師を騙る場合の結果報告:白出し多め
- ・占い師を騙る場合の結果報告における味方人狼の扱い:味方人狼かどうかを気にしない
- ・相手の癖を過去の試合から学習するか:積極的に学習する

裏切者

- ・投票の基本方針:バランス
- ・投票において味方の占い師・霊媒師・狩人を保護するか:しない
- ・発言の基本方針:バランス
- ・占い師を騙る場合の結果報告:人狼への白出し狙い
- ・相手の癖を過去の試合から学習するか:積極的に学習する

詳細設定は全てデフォルトである。

1. Agent Overview

The agent was created using AIWolf Generator.

It was created based on KP22, which was created by Mr. Takahashi in the same laboratory and placed third in the 3rd International AIWolf Competition.

Instead of implementing and enhancing a single agent with tactics considered to be strong, multiple agents were created and the strongest agent was selected from among them.

The concept was to hide, and we chose a tactic to act in accordance with the surroundings so as not to be suspected when becoming a werewolf.

2. Environment

- Development Environment: AIWolf-ver0.6.2
- Team name: Hachi2
- Class pass: org.aiwolf.aiwolfgenerator.Hachi2

3. parameters in a 5 players game

Villager

- Voting Policy: For werewolf
- Protecting seer in voting: Yes
- Speeching Policy: Express suspicious people
- Learning: More learning

Seer

- Voting Policy: For werewolf
- Protecting seer in voting: Yes
- Speeching Policy: Express suspicious people
- Predicting Policy: Player who think is a werewolf
- Predicting Policy in the winning rate: Higher winning rate player
- Communicating predicted results Policy: Communicate honestly
- Learning: More learning

Werewolf

- Voting Policy: Adjust to other players
- Protecting seer in voting: Yes
- Speeching Policy: Act like other players
- Attacking Policy:Balance
- Attacking Policy in the winning rate: Higher winning rate player
- Deceiving seer policy: Behave like a real role
- Learning: More learning

Possessed

- Voting Policy: Adjust to other players
- Protecting seer in voting: No
- Speeching Policy: Act like other players
- Deceiving seer policy: Predict that villager for werewolf
- Learning: More learning

All advanced settings are defaults.

4. parameters in a 15 players game

Villager

- Voting Policy: For werewolf
- Protecting seer, medium, bodyguard in voting: Yes
- Speeching Policy: Express suspicious people
- Learning: More learning

Seer

- Voting Policy: For werewolf
- Protecting seer, medium, bodyguard in voting: Yes
- Speeching Policy: Express suspicious people
- Predicting Policy: Player who think is a werewolf
- Predicting Policy in the winning rate: Higher winning rate player
- Communicating predicted results Policy: Communicate honestly
- Learning: More learning

Medium

- Voting Policy: For werewolf
- Protecting seer, medium, bodyguard in voting: Yes
- Speeching Policy: Express suspicious people
- Learning: More learning

Bodyguard

- Voting Policy: For werewolf
- Protecting seer, medium, bodyguard in voting: Yes
- Speeching Policy: Express suspicious people
- Protecting Policy: The seer
- Protecting Policy in the winning rate: Higher winning rate player
- Learning: More learning

Werewolf

- Voting Policy: Adjust to other players
- Protecting seer, medium, bodyguard in voting: Yes

- cut off relations with allies: Yes
- Speeching Policy: Act like other players
- Attacking Policy:Balance
- Attacking Policy in the winning rate: Higher winning rate player
- Deceiving seer policy: More predict that villager
- Treatment of allied werewolf in Deceiving seer policy: Not care werewolf or not
- Learning: More learning

Possessed

- Voting Policy: Balance
- Protecting seer in voting: No
- Speeching Policy: Balance
- Deceiving seer policy: Predict that villager for werewolf
- Learning: More learning

All advanced settings are defaults.