

第 5 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

基本的には、ハッカソンの質問に答えるために 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.