

Team tonkatsu Agent Documentation
4th International Aewolf Contest

1. Agent Overview

This agent was created by the AIWolf Generator. (<https://aiwolf-generator.herokuapp.com/>)

2. Concept

This agent was created as a test to verify the operation and specifications of the AIWolf Generator. Therefore, the agent was created by selecting a basic policy from a list of options, and no detailed settings regarding parameters were made. However, this does not mean that I cut corners with creating.

In choosing the options, the choices were made with the strategy in mind that should be taken in a real-life human-to-human werewolf situation. In particular, I did not make choices that would make him unconditionally sympathetic to his surroundings, and I also made him inclined to actively learn the behavior of his opponents.

3. Environment

AIWolf platform ver.0.6.3

Path : org.aiwolf.aiwolfgenerator.Gtest1

4. Parameter

5人/村人

・投票の基本方針

- 人狼狙い撃ち
- 他プレイヤーと票を合わせる
- バランス
- 設定しない

・投票において味方の占い師を保護するか

- する
- しない
- 設定しない

・発言の基本方針

- 怪しい人を積極的に表明する
- 他プレイヤーと同調するようにふるまう
- バランス
- 設定しない

・相手の癖を過去の試合から学習するか

・過去の試合から相手の行動/ターンを学習し、役職推定の精度を上げることが可能です。ただし、行動にムラがあるタイプの相手には逆に推定精度が落ちる可能性があります。

- 積極的に学習する
- あまり学習しない
- 全く学習しない
- 設定しない

5人/占い師

・投票の基本方針

- 人狼狙い撃ち
- 他プレイヤーと票を合わせる
- バランス
- 設定しない

・投票において味方の占い師を保護するか

- する
- しない
- 設定しない

・発言の基本方針

- 怪しい人を積極的に表明する
- 他プレイヤーと同調するようにふるまう
- バランス
- 設定しない

・占い先決定の基本方針

- 自分が人狼だと思つる人を占う
- 怪しまれている人を占う
- 設定しない

・勝率に対する占い先決定方針

- 勝率の高い人を占う
- 勝率の低い人を占う
- 重みづけ無し
- 設定しない

・占い先報告の基本方針

- 結果を素直に伝える
- 自分が怪しいと思つる人に黒出し
- 設定しない

・相手の癖を過去の試合から学習するか

・過去の試合から相手の行動/ターンを学習し、役職推定の精度を上げることが可能です。ただし、行動にムラがあるタイプの相手には逆に推定精度が落ちる可能性があります。

- 積極的に学習する
- あまり学習しない
- 全く学習しない
- 設定しない

5人/人狼

- ・投票の基本方針
 - 人狼狙い撃ち
 - 他プレイヤーと票を合わせる
 - バランス
 - 設定しない
- ・投票において味方の占い師を保護するか
 - する
 - しない
 - 設定しない
- ・発言の基本方針
 - 怪しい人を積極的に表明する
 - 他プレイヤーと同調するようにふるまう
 - バランス
 - 設定しない
- ・襲撃先の決定方針
 - 占い師を狙う
 - バランス
 - 設定しない
- ・勝率に対する襲撃先決定方針
 - 勝率の高い人を狙う
 - 勝率の低い人を狙う
 - 重みづけ無し
 - 設定しない
- ・占い師を騙る場合の結果報告
 - 本物らしくふるまう
 - 黒出し多め
 - 白出し多め
 - 設定しない
- ・相手の癖を過去の試合から学習するか
 - 過去の試合から相手の行動パターンを学習し、役職推定の精度を上げることが可能です。ただし、行動にムラがあるタイプの相手には逆に推定精度が落ちる可能性があります。
 - 積極的に学習する
 - あまり学習しない
 - 全く学習しない

クラスパス: org.aiwolf.aiwolfgenerator. Guest1

エージェン

5人/裏切者

- ・投票の基本方針
 - 人狼狙い撃ち
 - 他プレイヤーと票を合わせる
 - バランス
 - 設定しない
- ・投票において味方の占い師を保護するか
 - する
 - しない
 - 設定しない
- ・発言の基本方針
 - 怪しい人を積極的に表明する
 - 他プレイヤーと同調するようにふるまう
 - バランス
 - 設定しない
- ・占い師を騙る場合の結果報告
 - 本物らしくふるまう
 - 黒出し多め
 - 白出し多め
 - 人狼への白出し狙い
 - 設定しない
- ・相手の癖を過去の試合から学習するか
 - 過去の試合から相手の行動パターンを学習し、役職推定の精度を上げることが可能です。ただし、行動にムラがあるタイプの相手には逆に推定精度が落ちる可能性があります。
 - 積極的に学習する
 - あまり学習しない
 - 全く学習しない
 - 設定しない

15人/村人

- ・投票の基本方針
 - 人狼狙い撃ち
 - 他プレイヤーと票を合わせる
 - バランス
 - 設定しない
- ・投票において味方の占い師・霊媒師・狩人保護をするか
 - する
 - しない
 - 設定しない
- ・発言の基本方針
 - 怪しい人を積極的に表明する
 - 他プレイヤーと同調するようにふるまう
 - バランス
 - 設定しない
- ・相手の癖を過去の試合から学習するか
 - 過去の試合から相手の行動/ターンを学習し、役職推定の精度を上げることが可能です。ただし、行動にムラがあるタイプの相手には逆に推定精度が落ちる可能性があります。
 - 積極的に学習する
 - あまり学習しない
 - 全く学習しない
 - 設定しない

15人/占い師

- ・投票の基本方針
 - 人狼狙い撃ち
 - 他プレイヤーと票を合わせる
 - バランス
 - 設定しない
- ・投票において味方の占い師・霊媒師・狩人保護をするか
 - する
 - しない
 - 設定しない
- ・発言の基本方針
 - 怪しい人を積極的に表明する
 - 他プレイヤーと同調するようにふるまう
 - バランス
 - 設定しない
- ・占い先決定の基本方針
 - 自分が人狼だと思う人を占う
 - 怪しまれている人を占う
 - 設定しない
- ・勝率に対する占い先決定方針
 - 勝率の高い人を占う
 - 勝率の低い人を占う
 - 重みづけ無し
 - 設定しない
- ・占い先報告の基本方針
 - 結果を素直に伝える
 - 自分が怪しいと思う人に黒出し
 - 設定しない
- ・相手の癖を過去の試合から学習するか
 - 過去の試合から相手の行動/ターンを学習し、役職推定の精度を上げることが可能です。ただし、行動にムラがあるタイプの相手には逆に推定精度が落ちる可能性があります。
 - 積極的に学習する
 - あまり学習しない
 - 全く学習しない
 - 設定しない

15人/霊媒師

・投票の基本方針

- 人狼狙い撃ち
- 他プレイヤーと票を合わせる
- バランス
- 設定しない

・投票において味方の占い師・霊媒師・狩人保護をするか

- する
- しない
- 設定しない

・発言の基本方針

- 怪しい人を積極的に表明する
- 他プレイヤーと同調するようにふるまう
- バランス
- 設定しない

・相手の癖を過去の試合から学習するか

・過去の試合から相手の行動(ターン)を学習し、役職推定の精度を上げることが可能です。ただし、行動にムラがあるタイプの相手には逆に推定精度が落ちる可能性があります。

- 積極的に学習する
- あまり学習しない
- 全く学習しない
- 設定しない

15人/狩人

・投票の基本方針

- 人狼狙い撃ち
- 他プレイヤーと票を合わせる
- バランス
- 設定しない

・投票において味方の占い師・霊媒師・狩人保護をするか

- する
- しない
- 設定しない

・発言の基本方針

- 怪しい人を積極的に表明する
- 他プレイヤーと同調するようにふるまう
- バランス
- 設定しない

・護衛先決定の基本方針

- 占い師を護衛
- 霊媒師を護衛
- バランス
- 設定しない

・勝率に対する護衛先決定方針

- 勝率の高い人を護衛する
- 勝率の低い人を護衛する
- 重みづけ無し
- 設定しない

・相手の癖を過去の試合から学習するか

・過去の試合から相手の行動(ターン)を学習し、役職推定の精度を上げることが可能です。ただし、行動にムラがあるタイプの相手には逆に推定精度が落ちる可能性があります。

- 積極的に学習する
- あまり学習しない
- 全く学習しない
- 設定しない

15人/人狼

・投票の基本方針

- 人狼狙い撃ち
- 他プレイヤーと票を合わせる
- バランス
- 設定しない

・投票において味方の占い師・霊媒師・狩人保護をするか

- する
- しない
- 設定しない

・投票における身内切り（味方の人狼）

- 身内切りをする
- 身内切りをしないようにする
- 設定しない

・発言の基本方針

- 怪しい人を積極的に表明する
- 他プレイヤーと同調するようにふるまう
- バランス
- 設定しない

・襲撃先の決定方針

- 占い師を狙う
- 霊媒師を狙う
- 狩人を狙う
- バランス
- 設定しない

・勝率に対する襲撃先決定方針

- 勝率の高い人を狙う
- 勝率の低い人を狙う
- 重みづけ無し
- 設定しない

・占い師を騙る場合の結果報告

- 本物らしくふるまう
- 黒出し多め
- 白出し多め
- 設定しない

・占い師を騙る場合の結果報告における味方人狼の扱い

- 味方人狼に白出しする
- 味方人狼かどうかを気にしない
- 設定しない

・相手の癖を過去の試合から学習するか

- 過去の試合から相手の行動パターンを学習し、役職推定の精度を上げることが可能です。ただし、行動にムラがあるタイプの相手には逆に推定精度が落ちる可能性があります。
- 積極的に学習する
- あまり学習しない
- 全く学習しない
- 設定しない

15人/裏切者

・投票の基本方針

- 人狼狙い撃ち
- 他プレイヤーと票を合わせる
- バランス
- 設定しない

・投票において味方の占い師・霊媒師・狩人保護をするか

- する
- しない
- 設定しない

・発言の基本方針

- 怪しい人を積極的に表明する
- 他プレイヤーと同調するようにふるまう
- バランス
- 設定しない

・占い師を騙る場合の結果報告

- 本物らしくふるまう
- 黒出し多め
- 人狼への白出し狙い
- 設定しない

・相手の癖を過去の試合から学習するか

・過去の試合から相手の行動パターンを学習し、役職推定の精度を上げることが可能です。ただし、行動にムラがあるタイプの相手には逆に推定精度が落ちる可能性があります。

- 積極的に学習する
- あまり学習しない
- 全く学習しない
- 設定しない