

アルゴリズムの概要

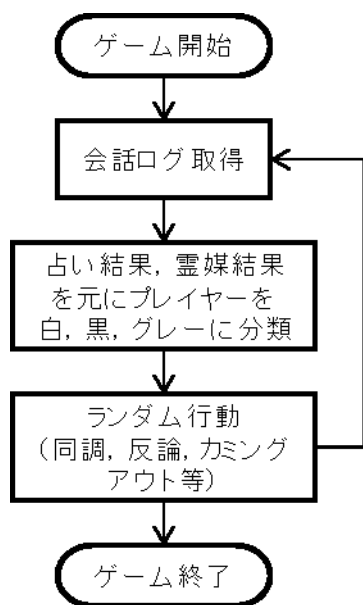
チーム名：GofukuLab メンバー：高田和磨¹

- 役職毎のアルゴリズム
- 村人
 - 占い結果や霊媒結果の発言から各プレイヤーを白・黒・グレーに分類する
 - 同意見の発言に対してランダムで同調の発言をする
 - 時折村人とカミングアウトする
 - 時折白か黒に分類したプレイヤーを白または黒であると予想する発言をする
- 占い師
 - 初日は発言しない
 - 人狼をみつけるあるいは占い師の騙りが2人出てきたら占い師をカミングアウトする
 - ランダムに占う
 - 必要最低限の事項のみ発言
- 霊媒師
 - 霊媒師の騙りが出たら霊媒師をカミングアウトする
 - ゲーム開始時にランダムに決めた日に霊媒師をカミングアウトする
- 狩人
 - 偽の占い師に人狼と占われるあるいは投票の発言により自分が選ばれそうな場合は狩人をカミングアウトする
 - 護衛に成功した場合は該当のプレイヤーを人間と予想する発言をする
 - 占い師あるいは霊媒師をカミングアウトしているプレイヤーを高確率で護衛する
- 人狼
 - 人狼と占われたら占い師あるいは霊媒師を騙る
 - 占い師を騙る場合は人狼と占ったプレイヤーを人狼と占い返す
 - ランダムで占い師あるいは霊媒師を騙る
 - 自分を人狼と予想する発言に対して必ず反論する
 - 人狼以外を人狼と予想する発言および人狼を人間と予想する発言にランダムで同意する
 - 他の人狼プレイヤーの投票先および襲撃先にランダムで同意する
 - 騙る場合および騙りによる占い等を行う場合、必ず人狼同士の会話で内容を伝えてから全体での会話で発言する
- 狂人
 - 初日は発言しない
 - 2日目に必ず占い師を騙る
 - 4日目と6日目に占ったプレイヤーに人狼判定を行う

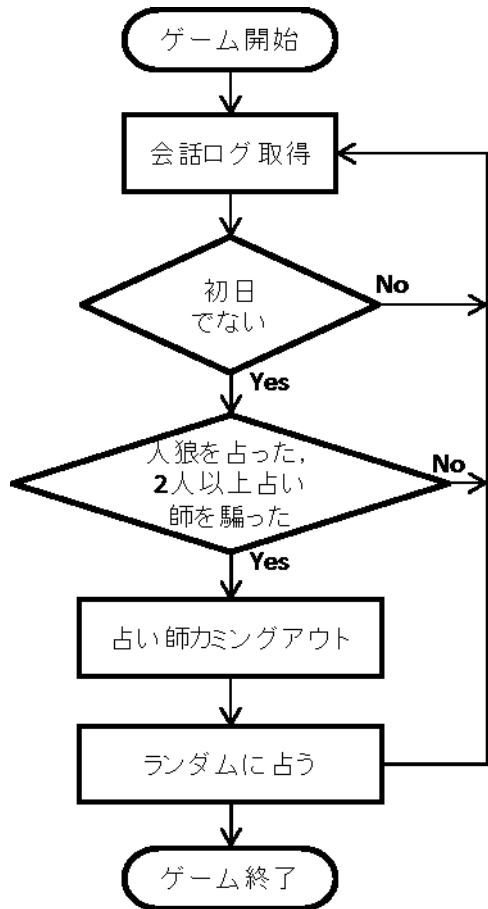
¹ 所属：岡山大学大学院自然科学研究科機械システム工学専攻 インタフェースシステム学研究室
連絡先：takata.k@mif.sys.okayama-u.ac.jp

■ 主な行動のフローチャート

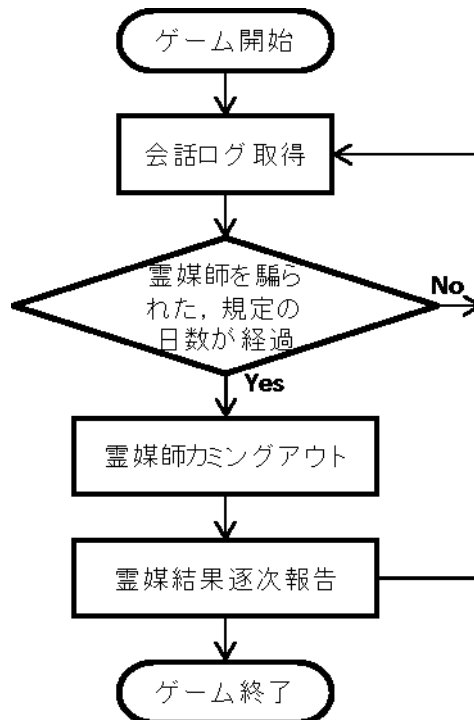
• 村人



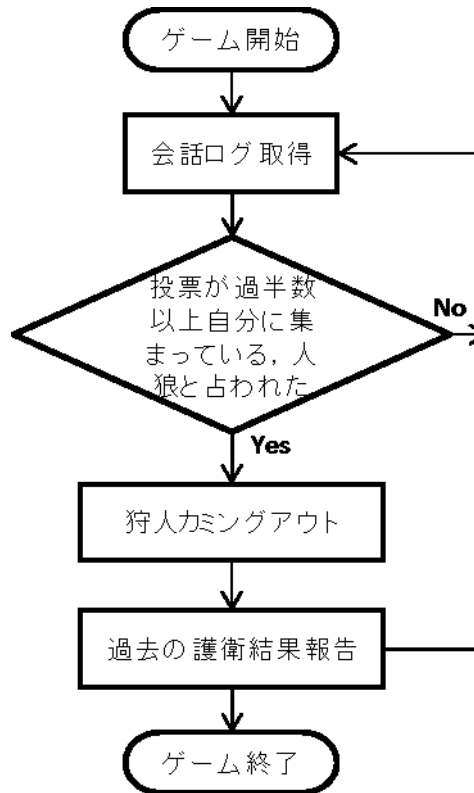
• 占い師



• 霊媒師

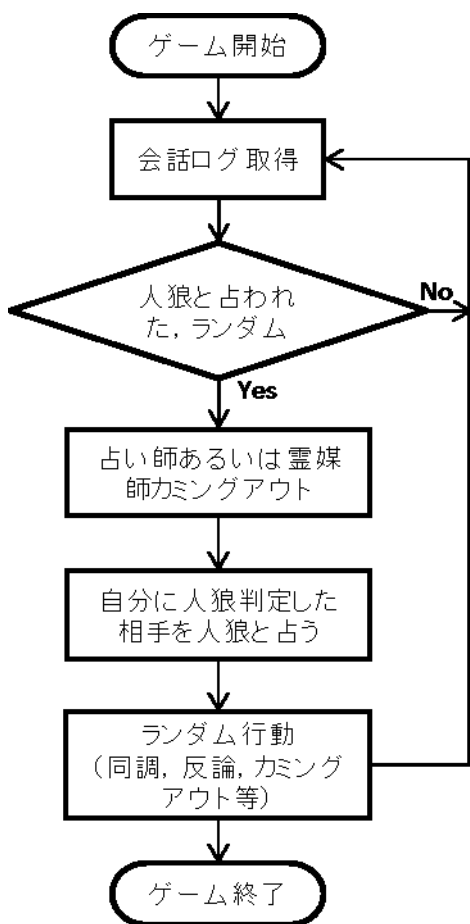


• 狩人



■ 主な行動のフローチャート

• 人狼



• 狂人

