

Werwölfe;Drive

ボードゲーム部 (仮)

実装にあたって

- 5人で1 or 2役ずつ実装
- 完全に独立で実装, 共通部分はなし

アルゴリズム概要

チーム全体で議論し, 矛盾が生じない, 通常の人狼の定石に沿ったプレイをするようなAIを作成. 条件分岐で決定木的に実装.

1. 村人 (KayabaVillagerImpl)

初日村人 CO! あとはランダムで1人を疑い続ける (!)

占い師が複数出ていたのに, 1人脱落してもう1人残っていた場合は, そのプレイヤーを投票候補に入れる. 自分のことを人狼判定したプレイヤーも投票候補に入れ, 投票は候補の中から選ぶ.

2. 占い師 (SeerImpl)

基本, 占い結果をCOしていく村人のサポート役. COのタイミングは以下の中から選択する.

- 狼を見つける
- 他のプレイヤーが占い師COする
- 自分に投票する発言が出る

自分の占い結果で黒が出たプレイヤー, 他プレイヤーの占い師の中から投票先を選ぶ. そのようなプレイヤーが居ない場合, 自分の占い結果で白が確定し他プレイヤーを除外した, 生存している他プレイヤーを選択する.

3. 霊媒師 (CutestMediumThatIThought)

基本, 霊媒結果をCOしていく村人のサポート役. COのタイミングは以下の中から選択する.

- 2日に到達する

- 他のプレイヤーが霊媒CO, あるいは霊媒結果を発言する

別の霊媒師が出てきた場合, そのプレイヤーを疑い, 投票する.

4. 狩人 (YesICanProtectSomeone)

霊媒師, 占い師COしたプレイヤーを優先的に守る. 守ることに成功した場合, そのプレイヤーを最後まで守り続ける. 死んだプレイヤーは候補から外す.

5. 人狼 (WereWolfStifleASmileCompanySlaves)

村人が50%, 霊媒師が33%, 占い師が17%の確率で, 自分の役を決定する. 霊媒師, 占い師の振る舞いは, 上記のものと同様. 村人のときは, 自分が疑われたとき, その相手が村人勢力なら疑いをかける発言をし, 投票対象に選ぶ.

6. 狂人 (Berserker)

基本的に, 占い師を演じる狂人. 0日目, 対抗占い師が出るまで会話をskip. 誰かが占い師として出た場合, 狼として疑う.

1日目の最初のターンに占い師COをして, 2ターンの間skipし, 対抗占いを待つ. カミングアウトした占い師がいたら, その占い師に対し, 人狼だったという嘘のCOをする.