

# 人狼知能における役職推定

## ① 人狼知能とは

- 人狼ゲームをプレイするAI
- 囲碁・将棋に代わるゲームAIの標準問題
- 大学横断プロジェクト (<http://aiwolf.org/>)

## ③ 強い人狼知能を目指して

- 「他プレイヤーの役職をいかに推定するか」が勝敗を左右
- 過去のゲームログを **DNNで学習**

## ② 人狼知能研究の多面性

- 強い人狼知能
- 騙す・説得する人狼知能
- 人を楽しませる人狼知能



これからのAIに求められる  
**社会的知能**の実現

## ④ 高性能な役職推定器の実現

- ほとんどの役職を **約90%の精度で推定**
- 人狼知能国際大会で好成績
- 推定する以外に判断材料のない役職「村人」になった場合の勝率が参加チーム中トップ



©石黒正数

## Final Results of the 2nd International AIWolf Competition at ANAC 2020

2021/02/14

Thank you for participating in the [Second International AIWolf Competition](#).

In this year, we had two divisions: Protocol Division and Natural Language Division.

In the **Protocol Division**, 45 agents participated in the initial round, and 15 finalists were selected for the round. The finalists played 232,000 werewolf games, and the results are as follows:

1st place: takeda

2nd place: **otsuki**

3rd place: HALU

**第2回人狼知能国際大会で2位入賞**

<http://aiwolf.org/en/archives/2397>