

ゲームAI連続セミナー

第7回

「社会シミュレーションとデジタルゲーム」

IGDA ゲームAI専門部会

Twitter Hashtag : #gameai_rt7

主催：国際ゲーム開発者協会日本支部(IGDA日本)

共催：コンテンツ文化史学会

ゲームAI連続セミナー

第7回

グループワーク結果

三宅 陽一郎

y.m.4160@gmail.com

2010.6.12 芝浦工業大学

投票結果

	X	Y	初期	結果	特別:ノンポリ(片方0 の人の調査投票)
ミヤーケ	+	+	14	5	2
コーヤマ	+	-	10	20	4
シマザーキ	-	+	13	9	3
イトウ	-	-	9	10	3

グループワーク意見

1

敵が来る前に、全員がヒステリーになり、パニックになる。

誰か暗殺される。

課題3, 4の進め方がやや不明瞭だった。

2

同じ派閥同士の協力
5人目カリスマできるとか、
0, 0はなしとか。

3

派閥ところ出す 0はなし
派閥全体での行動
小さいクラスタ作ってクラスタで動く
少数派になるといこじになって動きにくくなるとか
多数派の方が動きやすくなるとか
途中で符号が変わるとか
イベント実装できたらいい
自分の所属しているアピールして勝負

4

同じ領域に書き続けると意見が強くなる
リーダーは意見変えない 強力な牽引
パラメーター6とか。負けても変えない
途中で中間集計するとか
多数派工作 連立とか
意見中途半端なやつは降りてもらおうとか

5

候補と直接対決
変動が大きいはず

6

党首も参加して不敗
設定を入れる

7

せっかく派閥があるので
派閥を使って運動
タカハトは不均衡の方がいい

(時間の関係で、パスを許したので、
3つのグループはパスした)