让 AI 像人类一样学习和成长!

会学习的狼人杀智能体

基于 AgentScope 构建自我进化的多智能体系统

- 1. 项目愿景
- 2. 系统设计
- 3. 演示方案
- 4. 未来展望

◎ 狼人杀游戏

🧱 不完全信息博弈

- 玩家仅拥有 部分信息
- 需要通过推理、欺骗和沟通获取真相

□ 混合合作与竞争

- 阵营内部需要合作,阵营之间需要对抗
- 如何 识别阵营成员,正确站边

◎ 高阶认知能力

- 考验智能体 语言理解 和 逻辑推理 能力
- 同时拥有心理揣测、策略规划能力

¥ 我们的核心愿景

让 AI 智能体能够像人类一样,通过 "复盘" 和 "练习" 不断提升游戏水平

✓ 基础目标

- 实现稳定运行的狼人杀游戏环境
- 部署具有基础游戏能力的多角色智能体

💋 核心创新目标

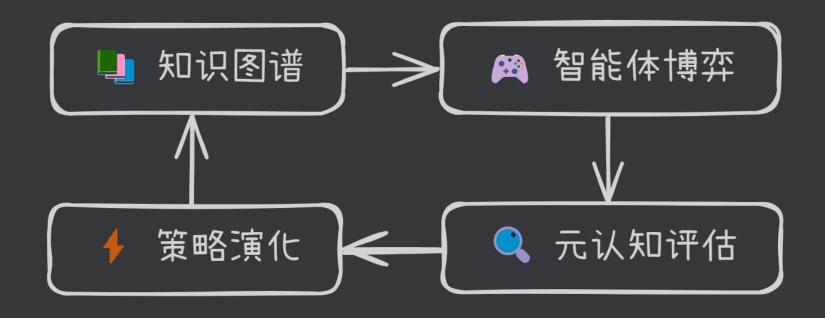
• 复盘分析: 自动分析关键决策点的得失

• 策略更新: 基于复盘优化决策模型

• 能力提高:通过自我对弈提升胜率

- 1. 项目愿景
- 2. 系统设计
- 3. 演示方案
- 4. 未来展望

这 迭代学习工作流



核心循环: 自我博弈 → 数据记录 → 复盘分析 → 策略更新 → 新一轮博弈



血 游戏环境(法官)

- 负责维护全局游戏状态与规则执行
- 支持6人/9人/12人等多种对局规模
- 驱动游戏回合推进与胜负判定

🔐 玩家智能体系统

- 基于 AgentScope 框架 构建的多角色体系
- 具备身份认知与阵营归属意识
- 自主发言生成与策略决策
- 支持 私有记忆存储 与 动态策略注入

■ 经验记忆体系

▶ 对话记忆库

- 完整记录游戏过程中的所有对话交互
- 为智能体提供上下文理解与行为连贯性支撑

■ 结构化对局日志

- 系统化存储每局游戏的完整轨迹数据
- 涵盖行动序列、投票记录、胜负归因
- 构建迭代学习闭环的 数据燃料 🖖



■ 智能复盘分析

- 对局结束后自动触发深度分析
- 精准定位关键决策节点与胜负手
- 生成个性化玩家表现评估报告

∅ 动态策略优化

- 实时提示词工程优化(已实现)
- 模型微调与强化学习进阶(规划中)



可恢复训练

python run_selfplay.py -n 10 -p 4 -m modelscope_chat/deepseek_chat

- 自动保存进度,支持中断续训
- 策略版本管理和回溯

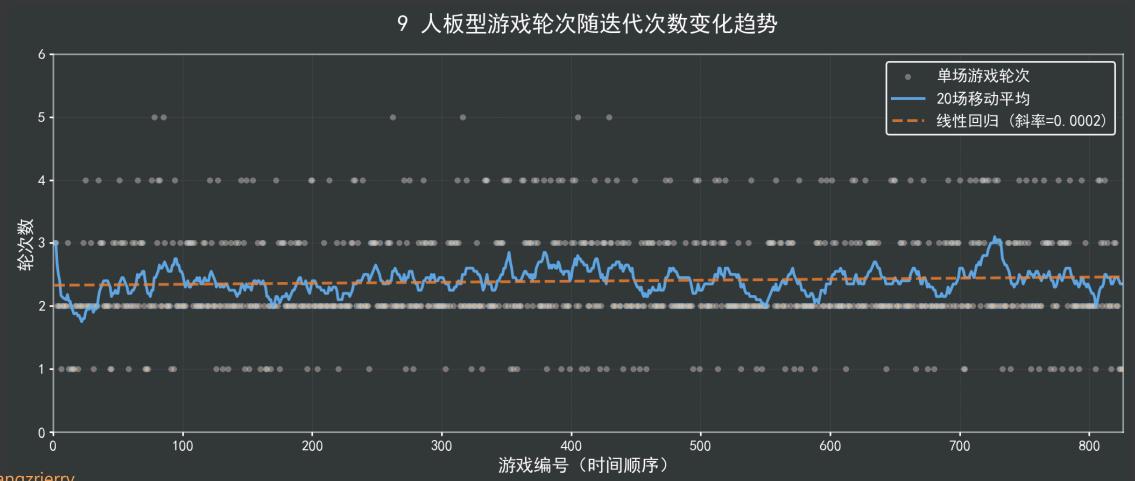
实时监控

- 训练过程实时可视化
- 异常检测和自动处理

让 AI 像人类一样学习和成长!

- 1. 项目愿景
- 2. 系统设计
- 3. 演示方案
- 4. 未来展望

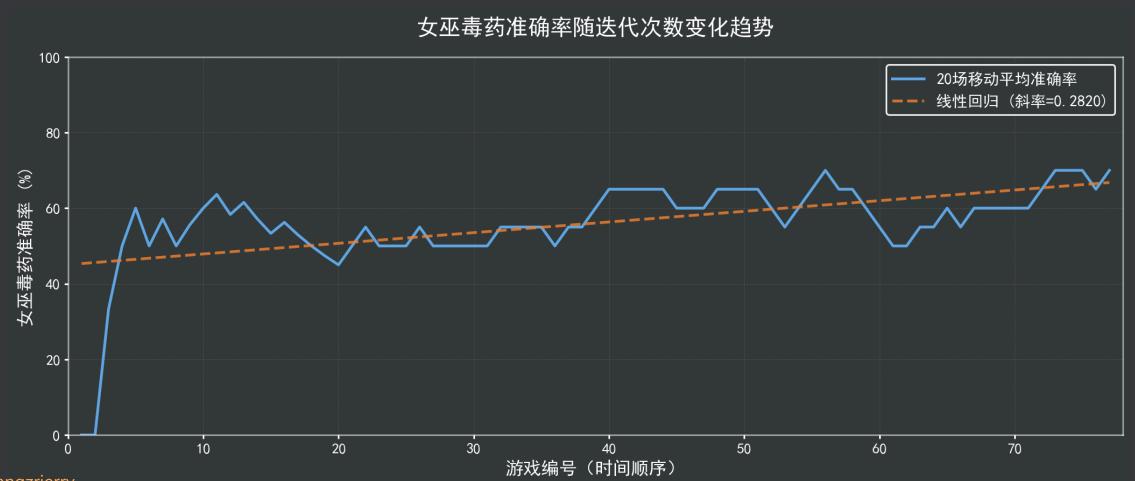
进行了超 800 局 9 人 + 100 局 12 人 板型的混合对局



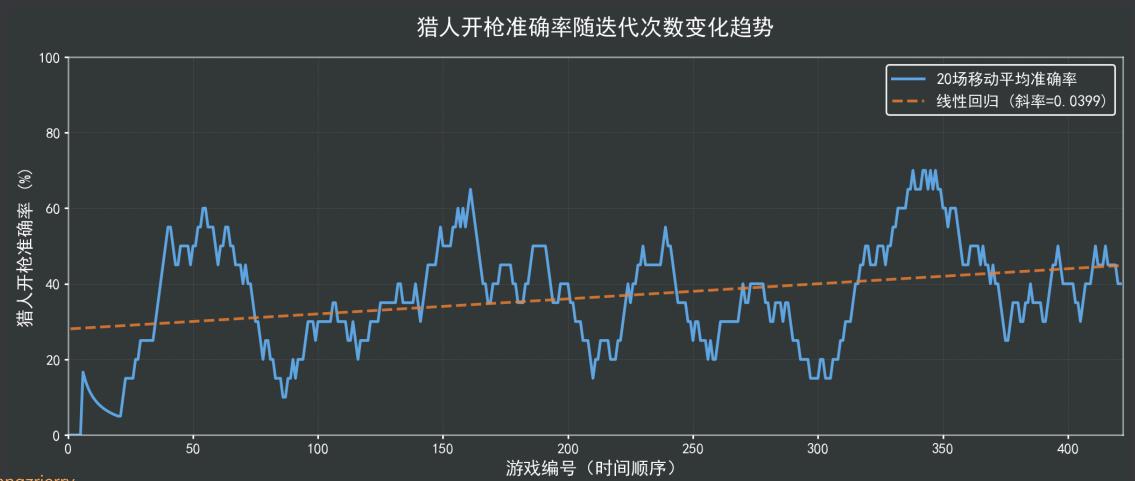
第一轮投中狼人概率从 17.12% 提升至 19.07%,基础推理能力缓慢提升



女巫毒药准确率从 52.00% 跃升至 68.00%,毒中狼人概率显著提高



猎人开枪准确率从 31.43% 提升至 41.43%,带走狼人能力明显进步



郑 现场对战演示

• 『对战演示链接

@ 智能体学习链

- 🎍 女巫学习链
- 🙀 预言家学习链
- 凝 狼人学习链
- 遠 村民学习链

@zhangzrjerry 16

让 AI 像人类一样学习和成长!

- 1. 项目愿景
- 2. 系统设计
- 3. 演示方案
- 4. 未来展望

❷ 未来展望

🚅 更多机制玩法

- 开发对战界面,支持 人类玩家 加入
- 增加 "*机械狼通灵师*"、"假面舞会"更多板型
- 增加 警徽流 等复杂机制

◎ 更先进的算法

• 多智能体强化学习应对更复杂的机制

■ 更多数据来源

• 结合 京城大师赛 等人类玩家数据,混合学习

▶ 项目亮点

我们打造了一个具备动态进化能力的狼人杀 AI 系统,突破传统规则型 AI 局限:

- 大技术融合:结合 AgentScope 框架、LLM 认知与强化学习,构建完整学习闭环
- 🖊 策略进化: 通过自我对弈和智能复盘,实现从规则驱动到经验驱动的跨越
- **社交模拟**:在合作与对抗中展现复杂交互行为

充分展示了 AgentScope 框架 在构建进化式多智能体系统方面的强大潜力。

Thank You!

♂ 项目地址

https://github.com/zhangzrjerry/werewolf

■ 联系我们

zhangzrjerry@outlook.com

❷ 魔搭社区

正在搭建创空间应用以便体验