

Player type

● Herd

■ Probability

1. 0.7/0.2/0.1

2. 0.5/0.3/0.2

3. 不進行 No trade，將其機率平分至買賣

	漲	持平	跌
B	0.7	0.33	0.1
N	0.2	0.33	0.2
S	0.1	0.33	0.7

	漲	持平	跌
B	0.5	0.33	0.2
N	0.3	0.33	0.3
S	0.2	0.33	0.5

■ Internal goal: 簡單的心智運作模型，搭配以下兩種額外機制。

Reduce buying after **n** trial: 可調整期數觀察其變化，目前均為 60 期。

Decrease action: 對方不買，降低購買提升賣出；對方不賣，降低賣出提升購買。降低幅度可調整觀察。

● Inversive

■ Probability

1. 0.7/0.2/0.1

2. 0.5/0.3/0.2

3. 不進行 No trade，將其機率平分至買賣

	漲	持平	跌
B	0.2	0.33	0.5
N	0.3	0.33	0.3
S	0.5	0.33	0.2

	漲	持平	跌
B	0.1	0.33	0.7
N	0.2	0.33	0.2
S	0.7	0.33	0.1

■ Internal goal: 簡單的心智運作模型，搭配以下兩種額外機制。

Reduce buying after **n** trial: 可調整期數觀察其變化，目前均為 60 期。

Decrease action: 對方不買，降低購買提升賣出；對方不賣，降低賣出提升購買。降低幅度可調整觀察。

● Hedge

■ Probability

與 inversive 相似，會降低買股比例，分為兩種機率分配

	漲	持平	跌
B	0.2	0.2	0.4
N	0.3	0.4	0.4
S	0.5	0.4	0.2

	漲	持平	跌
B	0.1	0.2	0.45
N	0.2	0.4	0.45
S	0.7	0.4	0.1

■ Internal goal: 與 inversive 相似，買股機率會降低為 7 成。

Reduce buying after **n** trial: 可調整期數觀察其變化，目前均為 60 期。

Decrease action: 對方不買，降低購買提升賣出；對方不賣，降低賣出提升購買。降低幅度可調整觀察。

- Anchoring

1. Last 10 trials average
2. Last 2 trials average + momentum
3. Last trials + momentum

	<	==	>
B	0.7	0.33	0.1
N	0.2	0.33	0.2
S	0.1	0.33	0.7

Reduce buying after **n** trial: n 期後降低買股機率，此一機制是因為本遊戲最終目的是計算現金數目，因此此一機制也應同樣適用於 Anchoring 類型玩家。

- Noise

0.33/0.33/0.33

- 附加 Anchoring 屬性

Anchoring 成為類型之外的附加屬性，當玩家為 Herd, Inversive 等類型時，可加上此屬性，若股票價格高於合理價格，則降低買股機率為八成，將降低的機率分給賣股；若股票價格低於合理價格，則降低賣股機率為八成，將降低的機率分給買股。

合理價格設定目前採用 Last 2 trials average。

- 市場調整

1. 全部 Balance 的市場情況並非主要想關注的，只用以區分玩家類型效果與市場效果的影響。
2. 股票張數調回 10 張，確定其類型在原本的遊戲中產生的效果。