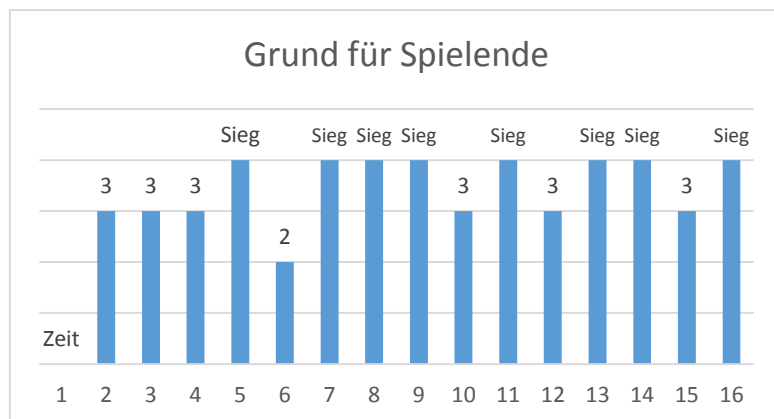


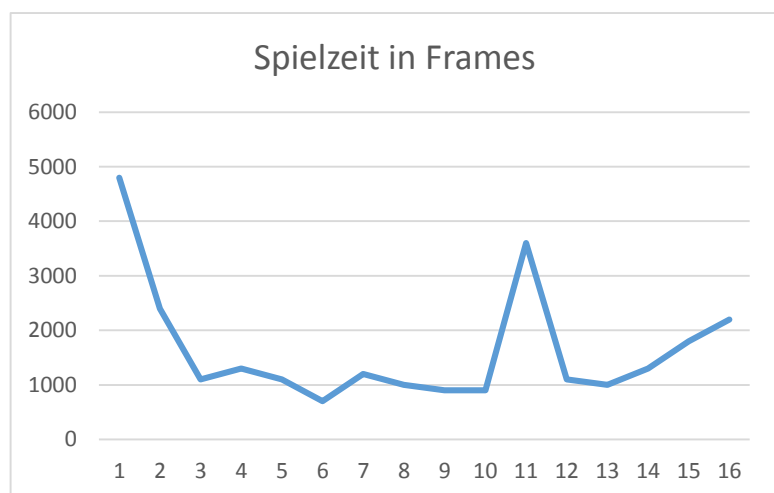
Statistik zum XCS – Team Nektarine

Die folgenden Grafiken belegen die Lernrate des von uns erstellten XCS. Im allgemeinen nimmt zuerst die Zeit ab die der Vulture damit verbringt rapide vor dem Zealot hin- und herzufahren ohne anzugreifen. Danach beginnt eine Phase in der der Vulture zwar angreift aber zu nahe kommt. Nach und nach verbessert der XCS seine Kitingfähigkeiten und nimmt weniger Schaden.



Das Spiel wurde nur in Runde 1 durch das Zeitlimit beendet. Danach wurde der Vulture in einigen Runden durch Zealot 3 zerstört. Das erste mal wurde in Runde 5 gewonnen, einmal wurde der Vulture durch Zealot 2 zerstört ansonsten wurde zunehmend gewonnen.

Die Spielzeit nahm in wenigen Runden (1 und 2) stark ab. Ein Ausreißer war Runde 11, in Runde 11 nahm der Vulture dafür aber keinen Schaden und kittede Perfekt.



In den Lebenspunkten am Spielende lässt sich kein sauberer Trend ablesen. Das liegt möglicherweise daran, dass der Verlust von gegnerischen Hitpoints genauso stark belohnt wird wie der eigene Verlust bestraft wird. Das bedeutet, dass solange mindestens soviel angegriffen wird wie der Vulture selber attackiert wird entsteht kein negativer Reward. Von dieser Rewardverteilung abzuweichen ist aber angesichts der schnell steigenden Winrate nicht Sinnvoll.

