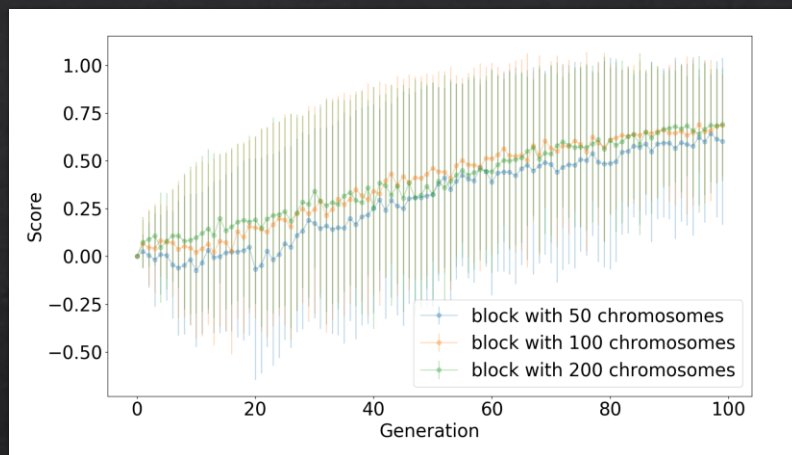


第一階段，初估較佳配置



示意圖

示意資料集

◇ 相關配置

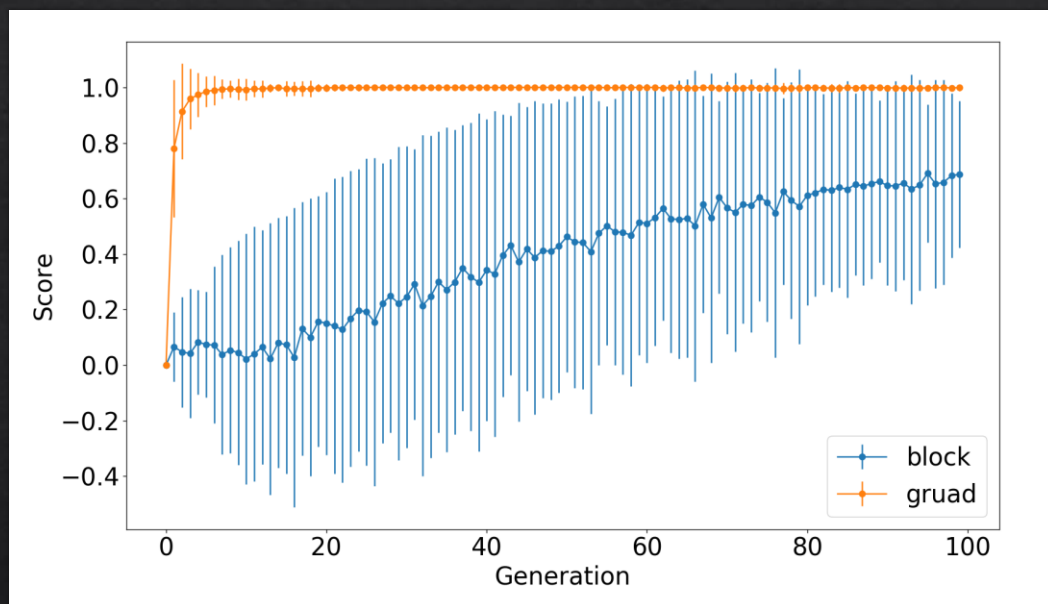
- ◇ 實驗次數: 100 次
- ◇ 世代數量: 25 / 50 / 100 / 200 世代
- ◇ 個體數量: 50 / 100 / 200 個

◇ 進行實驗

- ◇ 收集各式世代演化過程資訊
 - ◇ 每一世代中，每一個體之基因組
- ◇ 在時間與效益中權衡
 - ◇ 選擇一世代數量、一個體數量之值，並作為後續實驗標準

run	generation	chromosome	position	type	volume
第幾實驗	第幾世代	第幾染色體	基因座標	遊戲物件	房間編號
1	10	25	(0, 1, 5)	Treasure	Exploration
3	5	15	(2, 2, 6)	Enemy	BossRoom

第二階段，驗證適應性函數



示意圖

◇ 相關配置

- ◇ 九項適應性函數 (參照第一階段)

◇ 進行實驗

- ◇ 單項適應性函數權重
- ◇ 多項適應性函數權重合併
- ◇ 觀察上述演化過程並彙整圖表

◇ 備註

- ◇ 得分是重要的參考標準，而最低要求必須能夠體現該遊玩特徵者才算是合格的適應性函數

第三階段，收集遊玩數據

◇ 相關配置

- ◇ 設計一系列任務語法
- ◇ 轉換為遊戲實際關卡
- ◇ 導入相關戰鬥系統

◇ 進行實驗

- ◇ 蒐集受試者遊玩數據與問卷調查
- ◇ 實驗組與對照組
 - ◇ 參考文獻之指標: 探索性、安全性、資源控制
 - ◇ 我方設計之指標: 九項適應性函數
- ◇ 遊玩數據
 - ◇ 時間軸、所在區域、採取動作、角色狀態
- ◇ 問卷調查
 - ◇ 依所在區域是否有體現相關遊玩特徵評分

目前進度順序與預期產出

1. 佈局檢視工具

- ◇ 匯出各世代基因原始資料 (廣柏支援)
- ◇ 匯出各世代最佳個體之佈局截圖
- ◇ 匯出各世代最佳個體之誤差線圖表
- ◇ 已網頁呈現

2. 適應性函數

- ◇ 相關函數設計 (品陵支援)
- ◇ 相關函數實作

3. 導入戰鬥系統 (廣柏、濬安支援)

- ◇ 將遊戲物件識別物轉換為功能性物件
- ◇ 玩家與敵方為可進行戰鬥之單位

4. 遊戲設計

- ◇ 設計基礎房型
- ◇ 設計任務語法

以上規劃約可在六月底前完成 (含測試優化)