

Timesteps bis Agenten (insg. 50) geflüchtet oder tot bei variierender Intelligenz						
Durchlauf	5-10	10-15	15-20	20-25	25-30	30-35
1	2608	3003	745	808	899	813
2	2037	3434	710	846	795	802
3	2661	4003	759	832	762	826
4	5231	1198	793	850	771	808
5	3004	4526	854	792	723	811
6	7306	3489	830	754	796	748
7	2819	2858	809	729	799	738
8	3558	2850	768	806	753	811
9	4611	4174	929	832	909	773
10	5812	1898	856	825	850	740
11	4374	4965	829	848	844	822
12	5011	3920	867	820	848	787
13	4339	4265	805	869	792	758
14	3205	1585	853	865	804	821
15	6744	4310	820	707	765	844
16	2832	3108	706	797	744	835
17	4681	3410	1806	802	832	823
18	4224	2565	862	805	802	876
19	3778	2578	802	936	826	728
20	3759	3109	748	812	873	986

Agenten gestorben

Auswertung						
arithmetisches Mittel	4129,7	3262,4	857,55	816,75	809,35	807,5
Standardabw.	1402,166	996,118	230,252	50,271	50,582	57,588
Varianz	1966069,48	992251,2	53015,839	2527,145	2558,555	3316,368
Tote pro 500 Tests	550	450	50	0	0	0

**Testssituation:**  
 Agent Energie=Random(1800-2000), Intelligenz=variabel, Interaktionsradius(16-22)  
 World Wahrnehmungsradius=100, Geschwindigkeit=1, Kommunikationsradius=100, Menscheninteraktionsmultiplikator=0,1,  
 Wandinteraktionsmultiplikator=0,2, Feuerinteraktionsmultiplikator=0,2, Ausgangsradius=10,  
 Menschkraftmultiplikator=0,005, Beschleunigungszeit=4

