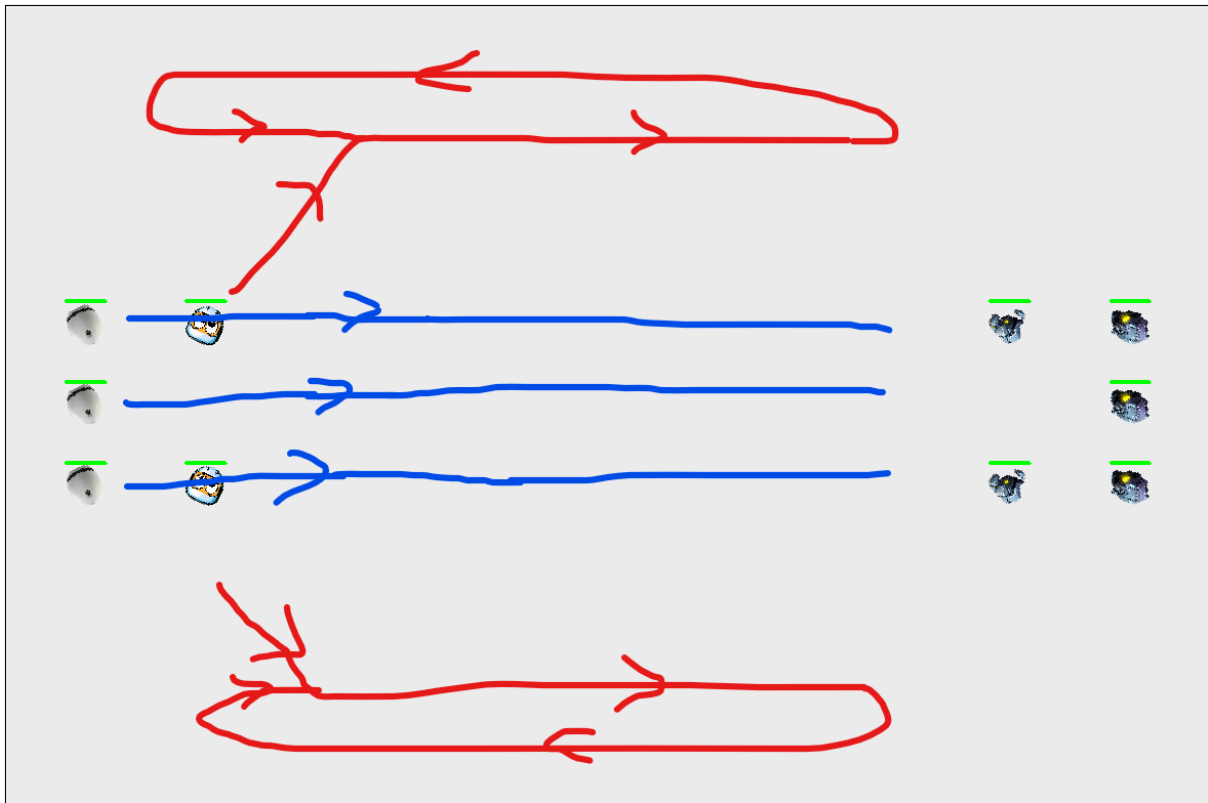


Instruction : 2 explorateurs



Main :

Si ennemi détecté (radar) :

- Tirer vers l'ennemi (prédire le mouvement ennemi)

Si ennemi envoyé (broadcast) :

Si distance avec l'ennemi > Bullet Range

- Se déplacer (seulement horizontal) vers l'ennemi

Sinon

- Tirer vers l'ennemi (prédire le mouvement)

Si pas d'ennemi détecté :

- Se déplacer (seulement horizontal) en boucle sur le terrain

Secondary :

Si ennemi détecté (radar) :

- Broadcast des informations de l'ennemi
- Fuir dans le sens inverse

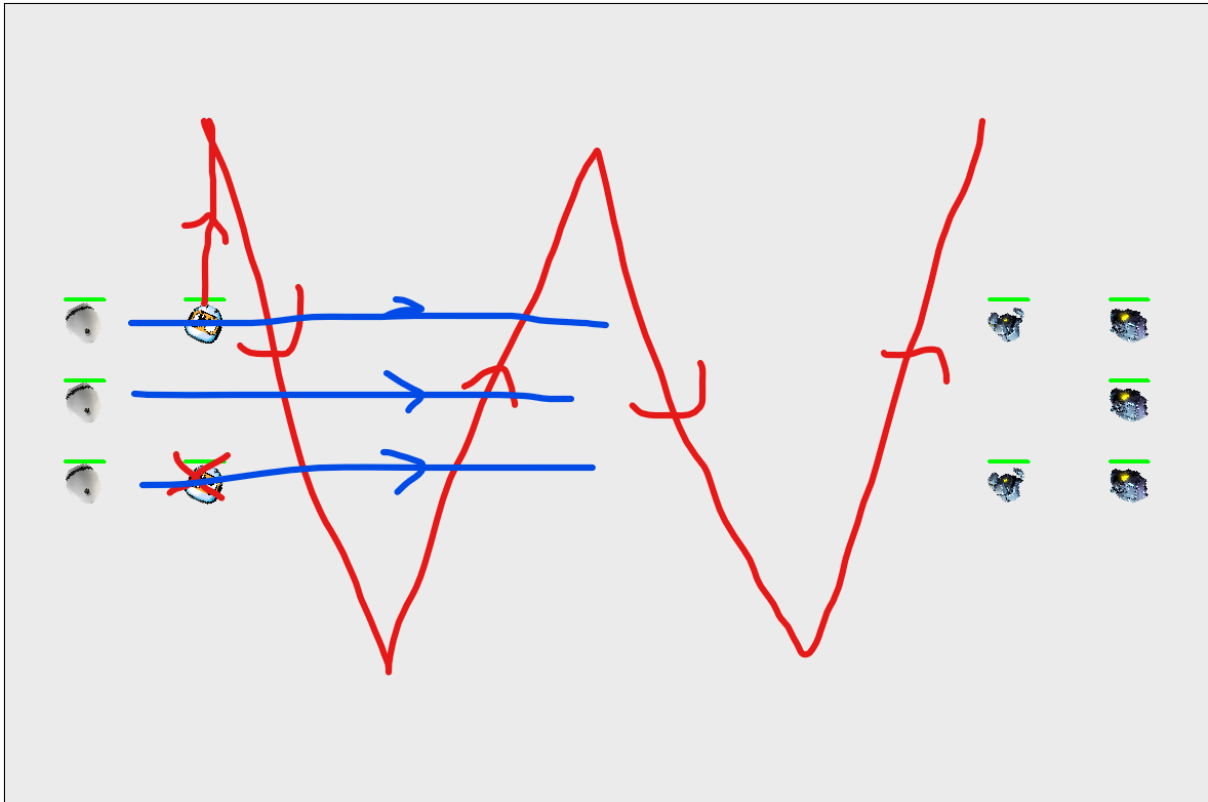
Si ennemi envoyé (broadcast)

- Fuir dans le sens inverse

Si pas d'ennemi détecté :

- Se déplacer (seulement horizontal) en boucle sur le terrain

Instruction : 1 explorateur



Main :

Pareil qu'avec 2 exploreurs

Secondary :

Si ennemi détecté (radar) :

- Broadcast des informations de l'ennemi
- Fuir dans le sens inverse

Si ennemi envoyé (broadcast)

- Fuir dans le sens inverse

Si pas d'ennemi détecté :

- Déplacement en forme de "W" sur le terrain pour prendre le maximum de terrain

Instruction : Pas d'explorateur / 3 Main



Main :

Si ennemi détecté (radar) :

- Tirer vers l'ennemi (prédire le mouvement ennemi)

Si ennemi envoyé (broadcast) :

Si distance avec l'ennemi > Bullet Range

- Se déplacer (seulement horizontal) vers l'ennemi

Sinon

- Tirer vers l'ennemi (prédire le mouvement)

Si pas d'ennemi détecté :

- Tirer en continue pour couvrir le maximum de terrain

Secondary :

X

Instruction : Pas d'explorateur / 2 Main



Main :

Si ennemi détecté (radar) :

- Tirer vers l'ennemi (prédire le mouvement ennemi)

Si ennemi envoyé (broadcast) :

Si distance avec l'ennemi > Bullet Range

- Se déplacer (seulement horizontal) vers l'ennemi

Sinon

- Tirer vers l'ennemi (prédire le mouvement)

Si pas d'ennemi détecté :

- Tirer en continue pour couvrir le maximum de terrain

Secondary :

X

Instruction : Pas d'explorateur / 1 Main



Main :

Si ennemi détecté (radar) :

- Tirer vers l'ennemi (prédire le mouvement ennemi)

Si ennemi envoyé (broadcast) :

Si distance avec l'ennemi > Bullet Range

- Se déplacer (seulement horizontal) vers l'ennemi

Sinon

- Tirer vers l'ennemi (prédire le mouvement)

Si pas d'ennemi détecté :

- Tirer en continue pour couvrir le maximum de terrain

Secondary :

X