

Gruppinformation

Medlemmar:

Kim Hansson kiha10

Erik Hörlin erhd10

Rasmus Tilljander rati10

Botnamn:

ReaverDrop

Ras:

Zerg

Casters - Ability:

Lurker – Burrow när fiender är i närheten och unburrow när det inte finns fiender inom en viss radie.

Queen - Spawn broodling på fiender i fallande prioritetsordning.

Defiler – Plague på fiender i närheten & Dark swarm då defilern blir attackerad.

Drone – Burrow då den blir attackerad och unburrow när inga fiender finns i närheten.

Genomförda ändringar

Vi la mycket energi på att förbättra vårt AI:s marco-förmåga i den mån att vi ville ha en starkare ekonomisk AI. Vi ändrade ordningen på hur den bygger hatcherys, så att den först kommer ta en expansion och sedan göra ett macro-hatchery istället för tvärtom vilket var fallet tidigare. I samband med detta så gjorde vi även en fix att workers ej skickas till marco-hatchery utan enbart nya expansions.

Vi fixade även så att AI:n enbart uppgraderar ett lair/hive istället för att göra varje nytta hatchery till lair och sedan hive.

Vi satte också en spärr på enhetsbyggandet så att den nu gör en kontroll av hur många arbetare den har totalt innan den bygger några offensiva enheter.

Vi sänkte resursspärren på byggnader och enheter så att AI:n inte väntar lika länge innan den börjar bygga dessa.

Vi ändrade uppgraderingssystemet lite genom att få den att gå igenom nästa prioritetsnivå ifall den ej hittat en uppgradering i nuvarande nivå som kan byggas för tillfället. Vi höjde dessutom resursspärren som den ska uppnå innan den börjar uppgraderingen. Vi fixade även en bugg i upgradefilereaderen som gjorde att tech samt uppgradering ej hamnade i rätt lista.

Vi sänkte den gräns på supply som Overlords byggs efter så att vi ej för ut för många i början av spelet då detta fullständigt kan förstöra en ekonomi.

Vi tog bort den kod som automatiskt bygger refinerys vid varje ny bas. Istället måste man specificera i scriptet när man vill ha ett refinery byggt.

Vi fixade en bugg i BTHAIModule där motståndaren tog våra arbetare till sin bas när han byggde en ny resource depo/refinery.

En egenbyggd overlordmanager som sköter all kontroll av overlords till t.ex scouting, gridsearch drops etc.

Assistkod för byggnader i commandern så att defensiva squads går tillbaka till byggnader som blir anfallna.

Vi tog bort det bit kod som säger att AI:n ska ge upp ifall den inte har workers som hämtar mineraler.