

Stratégie suivie pour le projet Warbot

Idée spécifique par entité

Stratégie pour la base

L'idée est, dans un premier temps, de mettre énormément l'accent sur la production d'énergie, en créant au plus vite une dizaine d'harvesters. Une fois ce seuil atteint, nous recentrons la production afin de faire de nombreux rocket launchers, continuer une production stable d'harvesters et faire de temps en temps des explorers. De plus, nous mettons l'accent sur la production de fafs, avant même la production de missiles, qui nous paraissent moins puissant.

Stratégie pour les harvesters

Nous avons augmenté la distance à partir de laquelle les harvesters plantent des burgers, pour augmenter les stocks à proximité immédiate des bases. Nous avons aussi diminué la quantité de nourriture requise pour retourner dans la base, et la quantité d'énergie investie pour les harvesters, afin de les faire alimenter la base plus souvent.

Stratégie pour les rocket launchers

Comme dit précédemment, nous avons mis l'accent sur les fafs, qui nous paraissent très puissants par rapport aux missiles, afin d'abattre les ennemis rencontrés. Pour ce faire, nous avons augmenté les critères selon lesquels le rocket launcher retourne à la base, afin qu'ils manquent le moins possible de munitions. Par ailleurs, nous avons largement augmenté la quantité d'énergie qu'ils possèdent / récupèrent à la base, afin de les rendre plus résistant en cas d'échanges de tir contre des robots ennemis.

Volonté globale

Face à l'apparente agressivité des autres équipes, nous avons décidé d'opter pour un développement rapide (misant beaucoup sur un rush harvesters en début de partie), centré autour de notre base (en alimentant une large exploitation de burgers), et orienté sur la survie de nos rocket launchers (en augmentant leur énergie qu'ils ont en moyenne).

Notre objectif sur la durée est de conserver nos robots en laissant les 2 autres équipes s'entre-tuer, puis de s'appuyer sur l'économie locale venant des burgers pour enfin prendre l'ascendant.

Le principal risque de notre stratégie se concentre autour de la phase de départ, durant laquelle nous nous exposons très fortement pour prendre l'avantage grâce à de nombreux harvesters. C'est en effet dans cette période-là que nous possédons le moins de ressources dans nos bases, qui se retrouvent donc exposées, et aussi là où nous avons le moins de robots de combat. Ce phénomène s'inverse une fois la barre des 10 harvesters franchis, stade à partir duquel nous concevons beaucoup plus de rocket launchers.

Une autre faiblesse se trouve dans le manque d'énergie dans nos harvesters, qui deviennent donc assez sensibles aux attaques, et enfin sur un usage assez faibles des explorers, qui sont un peu en retrait dans notre stratégie.