**Stratégie suivie pour le projet Warbot**

**Idée générale**

* Augmenter la résistance des robots en leur fournissant plus d’énergie
* Miser beaucoup sur les fafs pour prendre l’ascendant au combat
* Investir sur les Harvesters pour se construire une économie solide, puis, quand on en a plus de 20, équité des chances de faire des Harvesters et des RocketLaunchers
* Augmentation de la distance à laquelle les Harvesters plantent des burgers
* Jouer plus dangereusement en faisant des constructions du côté de la base, même si il reste assez peu d’énergie

**Go back to base**

* RocketLauncher
  + Récupération de 4 fafs s’il en a moins que 1
  + Récupération de 42 missiles s’il en a moins que 10
* Divers => augmenter la résistance des unités
  + Récupération d’énergie refusée si plus de 100 d’énergie restante
  + Récupération de 400 d’énergie pour les Harvesters
  + Récupération de 800 d’énergie pour les Explorers
  + Récupération de 1200 d’énergie pour les RocketLaunchers

**Go green base**

* Politique de création de missiles => augmenter largement le stock
  + S’il reste moins de 20 fafs disponibles, en refaire
  + S’il reste moins de 100 missiles disponibles, en refaire
* Politique de création de robots
  + S’il reste plus de 8000 d’énergie
    - 1 chance sur 9 de faire un Explorer
    - Si on a moins de 20 harvesters
      * 6 chances sur 9 de faire un Harvester
      * 2 chances sur 9 de faire un RocketLauncher
    - Sinon
      * 4 chances sur 9 de faire un Harvester
      * 4 chances sur 9 de faire un RocketLauncher