

get_strategy_type

Berechnet das threat-level aller sichtbaren Gegner und merkt sich das höchste. Sollte dies über einen Threshold liegen, wird die Strategy "Defensive" zurückgegeben, "Offensive" sonst.

Revision #1

Created 11 January 2026 20:03:25 by Kester Sotek

Updated 11 January 2026 20:04:50 by Kester Sotek