## Objetivo

El juego Formula D ofrece un total de 7 circuitos de fórmula 1 entre el juego original y sus ampliaciones. Debido al amplio número de escenarios, para el desarrollo de la I.A. se ha tratado que no fuera dependiente a una sola pista.

Por otra parte, con esta I.A. se pretende también que el coche no sea eficaz, sino que juegue con seguridad. Para ello, se tomarán medidas para prevenir que se salga de la curva a la que se acerca, o cuando compruebe que ha avanzado demasiadas casillas.

La información que tendrá en cuenta el piloto será:

* El número de casillas que se ha desplazado en un turno.
* La marcha en la que está.
* El carril actual.
* La distancia a la próxima curva en el momento que está cerca.
* Otros pilotos

## Selección del carril

En cualquier momento del circuito, la I.A. tratará de situarse siempre que pueda en carril donde se encuentre el carril exterior de la próxima curva, o el carril equivalente a la ruta más larga posible. Así se asegura de tener más posibilidades de realizar las paradas convenientes en la próxima curva.

Dentro de una curva tratará de seguir siempre la ruta más larga hasta que se hayan hecho todas las paradas necesarias. Al hacer la última parada, se empezará a valorar su situación respecto la siguiente curva; es decir, el piloto se desplazará al carril interior de la curva en la que se encuentra si este coincide con el carril exterior de la próxima y se han realizado todas las paradas de la actual.

Adicionalmente, se optará por realizar un cambio de carril, aunque no se cumplan las condiciones anteriores, solo si existe riesgo de chocar con otro piloto por detrás. Tras realizar el adelantamiento, se volverán a aplicar las normas de selección normales.

## Cambios de marcha

El cambio de marcha en condiciones normales se realizará teniendo en cuenta la cantidad de casillas desplazadas en el turno actual y la marcha en la que el piloto se encuentra. A continuación, se muestran las condiciones para subir y bajar desde cada marcha:

Primera marcha:

* El jugador saldrá de esta marcha al inicio de la carrera o tras un accidente. Una vez haya terminado el turno, subirá a segunda.

Segunda marcha:

* En curva con paradas
  + Se mantiene la marcha siempre.
  + No se baja a primera en ningún momento.
* En recta o tras terminar las paradas de una curva:
  + Se sube siempre a tercera.

Tercera marcha:

* En curva con paradas:
  + Si sale 4 o 5, se mantiene marcha.
  + Si sale 6, 7 u 8, se baja de marcha.
* En recta o tras terminar las paradas de una curva:
  + Si sale 4, 5 o 6, se sube de marcha.
  + No se baja a segunda marcha.

Cuarta marcha:

* En curva con paradas:
  + Siempre se baja de marcha.
* En recta o tras terminar las paradas de una curva:
  + Si sale 7, 8 o 9, subir de marcha.
  + Si sale 10, 11 o 12, bajar de marcha.

Quinta marcha

* En curva con paradas:
  + Siempre se baja de marcha.
* En recta o tras terminar las paradas de una curva:
  + Si sale de 11-14, subir de marcha.
  + Si sale de 15-16, bajar de marcha.

Sexta marcha:

* En curva con paradas:
  + Siempre se baja de marcha.
* En recta o tras terminar las paradas de una curva:
  + Siempre se baja de marcha.

## Prevención ante próxima curva

Para evitar que la I.A. llegué a entrar a una curva con una marcha demasiado alta, las siguientes condiciones tendrán más prioridad a la hora de cambiar de marcha respecto las citadas en el bloque anterior.

En el caso que la distancia al inicio de la próxima curva sea igual o menor que el valor más bajo de la siguiente marcha superior, no se subirá de marcha.

En el caso que la ruta más larga de la siguiente curva es igual o menor al valor más alto de la marcha actual, y el piloto se encuentra a una distancia igual o menor que el valor más bajo de la marcha actual, se baja de marcha.

En el caso que la ruta más larga de la siguiente curva sea menor a 10, y el piloto se encuentra a una distancia al inicio igual o menor que el valor más bajo. Se baja de marcha. Esta última norma se aplica sobre todo a las marchas altas.