I.A. de Ogre

Objetivo

A la hora de desarrollar la I.A. para el Ogre, se ha tratado de no hacer la I.A. lo más eficaz posible, sino que tenga un comportamiento que sea capaz de cometer errores de los que el jugador pueda aprovecharse. También, el Ogre tendrá un nivel de agresividad dependiente de la vida de sus ruedas. Cuanta más vida tengan sus ruedas, tratará de atropellar a sus enemigos con frecuencia y priorizará el ataque a enemigos que estén a rango de su arma de menor alcance para provocar el mayor daño conjunto posible.

Por otra parte, la selección de su objetivo de ataque será aleatoria. Esta aleatoriedad esta regida por el número de unidades a rango de la misma clase, es decir, su próximo ataque tendrá más posibilidades que esté dirigido hacia la clase que tenga más unidades. El jugador podrá aprovecharse de esto para acercar una unidad fuerte escondida entre muchas débiles.

Ronda de movimiento:

* El Ogre se desplazará siempre su máximo número de movimientos.
* El jugador se desplazará siempre que pueda en casillas cuya suma de los tres últimos dígitos sea par.
* Se evitan las casillas de los howitzer. Si no es posible rodearlos, realizar un ataque en dos turnos. El primer turno para acercarse al límite del rango del Howitzer, y en el segundo, acercarse al Howitzer. La prioridad de movimiento del Ogre será acercarse al Howitzer hasta derrotarlo.
* Si existe una unidad enemiga dentro del rango de movimiento, el Ogre se desviará para arrollarlo. Si la unidad se encuentra detrás del Ogre, solo se desviará para arrollarlo si está a 1 casilla de distancia.

Estado de las ruedas:

* Si al Ogre tiene tres movimientos, tratará de atropellar siempre que pueda.
* Si al Ogre tiene dos movimientos, tan solo atropellará a unidades de infantería. Si no tiene armas de antipersonal, ignorará a la infantería y continuará hacia la base.
* Si el Ogre tiene solo un movimiento, evitará los atropellos.

Ronda de ataque:

* Preparar mazo de ataque:

Se crea un mazo con cartas de todos los enemigos que están a rango en ese turno y se baraja. Si entre los enemigos hay un Howitzer, se introduce el doble de cartas de Howitzer que de los que hay dentro del rango. Por cada turno que sobrevive el Howitzer, se introduce una carta de Howitzer adicional.

Si el objetivo está en el rango de cualquier arma, se incluye una carta del objetivo. Cada vez que no salga la carta de objetivo, se añade una carta más de objetivo.

* Selección de unidad de ataque:

Se saca una carta del mazo de ataque y se realiza un ataque contra una unidad de la clase que haya salido. Si hay más de una unidad de ese tipo tendrá prioridad:

* La unidad más dañada.
* Si todas tienen la misma vida, la unidad más alejada dentro del rango de todas las armas disponibles.
* Si hay más de una unidad a la misma distancia, se escogerá la unidad que quede más cerca del objetivo
* Ataque:

Se ataca con todas las armas posibles hasta que el ataque equivalga la defensa del atacado.

Normalmente, las armas se usarán en el orden: Main Battery -> Secondary Battery

Si se ataca a infantería, el orden de las armas usadas es: Antipersonel -> Secondary Battery -> Main Battery

Si se ataca a howitzer, el orden de las armas usadas es: Misil -> Main Battery -> Secondary Battery

Después de un ataque, si quedan aún armas sin usar, se vuelve a sacar otra carta de enemigo. Si el enemigo no ha sido derrotado, se devuelve la carta del enemigo al mazo y se baraja de nuevo.