Necesidades del Berserker según sus mecánicas:

-Máquina de estados: Cambiar entre estado Caminar, Investigar, Luchar, Huir

-Lógica difusa: decidir la distancia a la que puede ver u oír. Decidir el momento en el que tiene poca vida y debe huir. Decidir el ataque a realizar en una lucha según la distancia.

-Percepción sensorial: vista y oído.

-Pathfinding Dijkstra: para saber por dónde puede andar, para saber huir del jugador.