Necesidades del Jefe según sus mecánicas:

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

-Lógica difusa: decidir la distancia a la que puede ver u oír. Decidir el ataque a realizar en una lucha según la distancia. Decidir si la situación actual es ventajosa o no.

-Behaviour trees: tomar decisiones durante una pelea para matar al jugador, como ir hacia él para que cambie de armas, o cubrirse y atacar con ataques cargados.

-Steering behaviour: para realizar acciones fuera de su ruta de patrulla, o añadir un sitio a la zona de patrulla en caso de que sea sospechoso.

-Percepción sensorial: vista y oído. Memoria. Pueden recordar el estado de ciertos objetos (una puerta cerrada ahora está abierta) e investigar cambios sospechosos.

-Waypoints y navmeshes: Definir la ruta de patrulla del jefe.

-Pathfinding Dijkstra: para saber por dónde puede andar.

-Comunicación: El jefe liderará a su escuadrón de soldados, indicando diversas tácticas de ataque o defensa según convenga, o solicitando refuerzos.