Necesidades del **Soldado** según sus mecánicas:

**Máquina de estados**: Cambiar entre estado Patrullar, Investigar, Atacar, Alertar, Huir, Curar y Pedir ayuda.

**Lógica difusa**: decidir la distancia a la que puede ver u oír. Decidir el ataque a realizar en una lucha según la distancia, si está cerca (1 metro o menos) realiza ataques de corto alcance si está a más distancia utiliza ataques de larga distancia o decide si acercarse (dependiendo de su nivel de vida). Decidir si la situación actual es ventajosa o no, si su vida es inferior o igual al 20% de su vida máxima huye y si pierde más del 60% de la vida y está en inferioridad numérica también huye.

**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. La vista es un arco de 120 grados delante del soldado, con una distancia máxima de 10 metros. No puede ver a través de las paredes. El oído es un circulo alrededor del alien. Su radio para oír sonidos bajos es 1 metro. Su radio para oír sonidos medios es 15 metros. Su radio para oír sonidos altos es 30 metros. Hay que tener en cuenta que la intensidad de un sonido se puede reducir un nivel si hay paredes o puertas cerradas de por medio.

El alien Soldado tiene 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.

**Pathfinding Dijkstra**: para saber por dónde puede moverse.

**Comunicación**: El alien soldado puede huir del jugador si está en una situación desventajosa y buscar a sus aliados más cercanos para pedirles ayuda. También podrán recibir órdenes de los alien jefe.