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. 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.

**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.