Necesidades de la cría de alien según sus mecánicas:

**Máquina de estados**: Cambiar entre estado Patrullar, Investigar y Atacar.

**Lógica difusa:** decidir la distancia a la que puede ver u oír.

**Percepción sensorial:** vista y oído. La vista es un arco de 120 grados delante de la cría, con una distancia máxima de 10 metros. No puede ver a través de las paredes. El oído es un circulo alrededor. Su radio para oír sonidos bajos es 1 metros. Su radio para oír sonidos medios es 10 metros. Su radio para oír sonidos altos es 20 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 (es decir, un alien no puede oír un sonido medio al otro lado de una pared, aunque esté dentro de su rango de oído, pero sí puede oírlo si está dentro de su rango de escucha bajo).

**Waypoints y navmeshes**: Definir la ruta de patrulla de la cría de alien.

**Pathfinding Dijkstra**: para saber por dónde puede andar o correr.