**ALIEN SOLDADO**

**Movimientos:** Solo puede desplazarse en el eje horizontal, por lo que no puede saltar ni trepar ni nada parecido.

* El alien soldado puede andar (velocidad normal).
* El alien soldado puede correr (velocidad rápida).

**Ataques:**

* Acuchillar: Cuando el jugador está cerca del alien soldado, este puede golpearle con un cuchillo y así causarle un gran daño al jugador. Le puede golpear cada 1 o 2 segundos mientras que el jugador este dentro del rango de ataque a corta distancia. (Daño alto)
* Disparar: El alien soldado también puede atacar a distancia con su fusil de plasma y causarle un daño medio por cada bala. Dispara un cargador completo cada 3 o 4 segundos, si no tiene que parar para cubrirse. (Daño medio)

**Comportamientos:** El alien soldado se mueve por una zona determinada del mapa patrullando y no sale de ella a menos que escuche algún ruido.

* Patrullar: El alien soldado permanece inicialmente en una zona determinada del mapa y se mueve andando por ella en modo patrulla por si encuentra al jugador para atacarle o por si encuentra alguna modificación en la zona que le indique que alguien ha estado por allí, ya que alien soldado es capaz de recordar el estado en el que se encontraba su zona. Si ocurre alguna de estas 2 situaciones el alien soldado se pondría a correr.
* Escuchar: Mientras está en su zona, también está en estado de escucha, por lo que está pendiente de ruidos que se produzcan en su zona o cerca de ella (radio de escucha). Los ruidos deben tener una intensidad media o mayor, por lo que es posible acercarse a una por detrás y matarlo sigilosamente.
* Investigar:
  + (*Especial*) Si ha escuchado un ruido próximo, se dirige corriendo hacia el lugar donde se ha producido. Si no encuentra al jugador, sus alrededores se convierten en una zona de interés y se pone a patrullar por allí. Si recorre la zona de interés entera y no encuentra o escucha nada sospechoso ni al jugador, vuelve a su zona antigua.
  + Si ha visto alguna modificación en la zona hace la patrulla corriendo para cubrir más zona en menor tiempo. Si no encuentra al jugador ni más modificaciones y ya ha recorrido la zona deja de correr.
* Atacar: Si un alien soldado ve al jugador, se dirigiré hacia él para atacarle teniendo en cuenta el alcance y su vida. En caso de tener poca vida prioriza el ataque a distancia. Si su vida es alta y puede acercarse al jugador (el jugador no está lejos) prioriza el ataque a corta distancia para hacerle más daño al jugador.
* Huir (*Especial*): Si cuando el alien soldado está atacando al jugador su vida llega a un nivel muy bajo o está en una situación desventajosa (baja moral porque han muerto bastantes soldados durante la pelea), el alien soldado huye corriendo de esa zona para ponerse a cubierto y no morir. Si el alien huye porque está desmoralizado se va a otras zonas en busca de refuerzos.
* Curar (*Especial*): En caso de haber huido y tener poca vida, el alien soldado se dirige a la una zona de curación donde los alien regeneran allí su vida. Pudiendo volver a la pelea si aún están luchando sus aliados con el jugador. En caso de que la pelea haya acabado porque el jugador ya no esté en combate con un alien, el alien recién curado vuelve corriendo a su zona original a patrullar de nuevo.
* Esquivar (*Especial*): Si al personaje se acerca hacia el alien soldado para atacarle a corta distancia y el alien tiene poca vida, este se aleja corriendo de él. En caso de que el jugador este atacando a distancia el alien soldado se mueve constantemente para que al jugador le sea más difícil darle. También evita pasar o acercarse a zonas del mapa donde haya fuego para no morir quemado.
* Alertar (*Especial*): Cuando el alien soldado ve al jugador suelta un alarido (ruido fuerte) de manera que los aliens cercanos lo oigan y se acerquen a su posición como refuerzos.
* Hablar (*Especial*): Si se encuentra con algún otro alien soldado o alien jefe puede pararse a hablar con él y parar su patrullaje.

CASOS DE USO Y BOCETOS EN LA SIGUIENTE PAGINA

