Especificación toma de decisiones:

# Personaje Jugador

Debido a las mecánicas de juego el personaje jugador (PJ) la primera decisión que deberá tomar es cuál de las posibles direcciones quiera ir. Al tratarse de mecánicas 2D el PJ podrá decidir moverse hacia delante, atrás, izquierda y derecha. Además, como podrá elegir a qué velocidad se mueve.

Otra toma de decisión que realizará el jugador será hacia qué zona del mapa se mueve ya que este tendrá diferentes rutas por las que avanzar. Dentro de esta decisión sobre la ruta también está la de cómo avanzar por la zona elegida. El jugador podrá intentar avanzar sin que lo descubran las unidades enemigas intentando no hacer mucho ruido que las alerten o directamente podrá tener una actitud más agresiva e ir disparando a todo lo que se mueva.

En el combate el jugador deberá elegir sus propias estrategias de victoria usando a su favor el escenario mediante posibles coberturas o zonas estrechas que le permitan tener una ventaja sobre los enemigos. También deberá efectuar una selección inteligente de las armas, balas y recursos que este disponga, como es el caso de los botequines de cura.

Como hemos comentado en un párrafo superior el PJ podrá avanzar mediante diferentes rutas esto permite que el jugador pueda explorar el mapa y observar donde puede tener ventajas o encontrar secretos de este que le podrían facilitar acciones posteriores. Además, gracias a que los enemigos tienen una percepción sensorial el jugador podrá utilizarla para poder tener ventaja provocando emboscadas o modificando la ruta de patrulla de ciertos enemigos.

Otra clara decisión que estará en manos del jugador será como modificar a su personaje mediante la compra de PowerUps en la tienda que le darán ventajas a medida que avance el juego. Esto le supondrá una tener que gestionar bien el dinero que consiga. Por otra parte, los botequines de salud y las balas de ciertas armas no son infinitos teniendo que saber usarlos adecuadamente.