Munición de pistola: Cargadores de 8 balas, 7 máximo. Total: 56 balas. Se puede encontrar por el escenario o al derrotar enemigos.

Munición metralleta: Cargadores de 56 balas, 5 máximo. Total: 280 balas. Se puede encontrar por el escenario o al derrotar enemigos.

Munición escopeta: Cargadores de 2 balas, 14 máximo. Total: 28 balas. Se puede encontrar por el escenario o al derrotar enemigos.

Munición lanzagranadas: Cargadores de 1 granada, máximo 5. Se puede encontrar por el escenario o al derrotar enemigos.

Llaves: Se usan para abrir puertas cerradas y avanzar por la nave. Las sueltan los enemigos o se encuentran por el escenario. Máximo 9.

Botiquín: El protagonista los usa para curarse. Hay tres distintos: blanco (curación 20%), amarillo (50%) y verde (80%). Se pueden encontrar por el escenario o al derrotar enemigos. Se acumulan en el inventario del jugador. Máximo 9.

Dinero: Se puede encontrar por el escenario o al derrotar enemigos. Se usa en la tienda.

Tienda: Un ordenador que el jugador puede encontrar en ciertas zonas. Usando el dinero recogido, el jugador puede comprar mejoras de armas, munición, llaves y botiquines.

Cobertura: Un punto del escenario dónde el protagonista se puede ocultar para protegerse de los ataques enemigos. Los soldados y el alien jefe también pueden usarlos.

Ascensor/Montacargas: Se usa como transición entre ciertas zonas. La zona en la que estábamos desaparece y se carga la zona nueva.

Puerta: Una puerta que hace un ruido normal al interactuar con ella. Se puede abrir y cerrar si estás cerca.

Puerta cerrada con llave: Necesitas usar una llave para abrirla. Al usar una llave, la puerta se abre. Tras este punto, se vuelve una puerta normal, y puedes abrirla y cerrarla sin necesidad de llave.

Barril explosivo: Se encuentran por el escenario. Al disparar, causan una explosión que daña a quién esté cerca (protagonista o enemigo) y causa un gran ruido.