Lorsque le joueur démarrera le jeu, il arrivera au menu principal où il pourra accéder à plusieurs options telles que les options par rapport au jeu et créer une nouvelle partie. Les options permettront de modifier des options du jeu. Au commencement d’une nouvelle partie, le joueur peut modifier le nombre d’équipes (Minimum de 2 équipes), le nom de son équipe et choisir le champ de bataille. Au début de la partie, les personnages seront parachutés de façon aléatoire sur le champ de bataille. Les joueurs seront placés en même temps. Des mines seront parachutées aléatoirement sur le champ de bataille en début de partie. Lorsque le joueur atteindra son tour, in pourra bouger, sauter et utiliser différents outils afin de modifier son environnement, attaquer des ennemis et/ou bouger dans le champ de bataille. Si le personnage essaie de monter une pente trop abrupte, , il glissera jusqu’à ce qu’il ralentisse complètement. Les outils sont le réacteur dorsal, une arme de mêlée, le lance projectile et les grenades. Suite à l’utilisation d’un outil, le tour du joueur se termine. Leur tour peut aussi se terminer s’il prend trop de temps à jouer. Un joueur subira des dommages s’il tombe d’une certaine hauteur, s’il est dans le rayon d’une explosion (les dommages reliés aux explosions seront de plus en plus important si le joueur est plus proche du centre de l’explosion), s’il est affecté par une mine ou s’il est touché par l’attaque de lui-même ou d’un ennemi. Les dommages seront affichés au-dessus du personnage qui est affecté par les dommages. Lorsqu’un joueur touche une trousse de soins, 25% de son niveau de vie restante lui est redonné dans jamais dépasser le niveau de vie initial maximal. Une trousse de soin sera parachuté aléatoirement dur le champ de bataille à chaque fois qu’un joueur meurt. Une partie se termine lorsqu’au moins un membre d’une seule équipe est en vie. Le champ de bataille aura une gravité, un facteur de vent maximum qui changera aléatoirement à chaque tour et un nombre de mines à déployer prédéfini.

Les armes : Le réacteur dorsal lui permettra au joueur de voler pendant un certain temps selon son niveau de carburant. Lorsque le niveau de carburant est vide, le joueur tombera jusqu’à ce qu’il touche le sol. Les armes de mêlée permettront d’infliger des dommages à courte portée. Le lance projectile inflige des dommages explosif sur contact à longue distance. Le joueur pourra choisir l’angle de tir à l’aide des flèches de haut et bas ainsi que la puissance de son tir. Si un missile entre en collision avec le champ de bataille, le champ de bataille sera détruit selon le rayon de l’explosion. Les grenades utilisent la même façon de manipuler les angles et de la force que le lance projectile. Les grenades n’explosent pas au contact. Elles rebondissent jusqu’à ce qu’à un temps prédéterminé soit écoulé puis explose. Lors de l’explosion, le champ de combat est affecté par l’explosion.