1. Nem tervezek stealthet a játékba, ha egy játékos bekerül az észrevételi rangebe, akkor ő legyen a target. Ha több játékos is benne van az észrevételi körbe, akkor nézze meg ki van közelebb.
2. Induljon el a target felé.
3. Amint elég közel ért, véletlenszerűen kezdje el az egyiket
   1. Támadás
      1. Gyorsabb kevesebbet sebző
      2. Lassú többet sebző
      3. Ezek között is lehet több
      4. Ha a célpont játékos éppen védekezik, legyen esély rá hogy rugjon, játékost is ez lestunolja.
   2. Védekezés
      1. Közben is mozogjon a játékos felé, ha a játékos megüti akkor lestunolódik
         1. Lesznek okosabban/jobban képzett ellenfelek, nekik van változó esélyük hogy dodgeolhatnak hogyha érzékeli hogy a target játékos elkezdett egy rugást (mivel a rugás stunol)
   3. Ne csináljon semmit, várakozzon, de kövesse a játékost. Ilyenkor kevés idő után (pl 2 sec) dobja újra mit fog csinálni. Amikor ebben a várakozási állapotban van reagáljon a játékos támadásra(ezek is bizonyos esélyekkel történjenek) akár azzal hogy elkezd védekezni, akár azzal hogy dodgeol.

Minden esély alapú dolognak legyen egy irányító száma, hogy testre lehessen szabni mennyire agresszív vagy passzív egy ellenfél, és hogy mennyire jól képzett.