Недостатки текущей боевой модели:

1. Возможно лишь сражения один на один, у Unit’a может быть только один противник в один момент времени.
2. В сражении участвует весь личный состав Unit’a.
3. Даже если на один Unit нападет более одного Unit’a противника, нет механизма обсчета такого рода боевого взаимодействия.

Требования к новой модели:

1. Возможность игровой модели обсчитывать бои, в которых принимает участие более двух Unit’ов.
2. Возможность настраивать процент личного состава Unit’a, который идет в атаку.

Способ реализации требований:

1. Боевой состав для каждого столкновения должен высчитываться заново.
2. Автоматический командир тактического звена принимает решение, какой процент личного состава Unit’a идет в атаку.
3. Весь личный состав обороняющегося Unit’a принимает участие в бою.
4. Во время атаки повреждения наносят только та пехота, которая пошла в атаку.
5. Во время атаки повреждения наносит лишь та техника, которая пошла в атаку.
6. При нападении нескольких Unit’ов на одного, силы обороняющихся будут разделены, пропорционально количеству личного состава и техники, участвующих в нападении и принадлежащих различным атакующим Unit’ам.