В игре предполагается наличие двух рас (, противостоящих друг другу): Aeon и Cybran . Для каждой из рас доступно создание двух типов юнитов: SiegeTank и AssaultBot. Имеются различия в показателях урона и hp между одним и тем же типом для двух рас, а также между самими типами юнитов: (AssaultBot по набору определённого количества уничтоженной вражеской техники восстанавливает часть здоровья (veterancy\_check()). Для реализации данной части игры использован паттерн проектирования AbstractFactory: от класса UnitFactory унаследованы классы AeonUnitFactory и CybranUnitFactory. Помимо этого, у каждой расы есть один командующий юнит: такой юнит имеет большее количество hp \* и урона, отвечает за производство двух других типов юнитов. То есть создавать соответствующую технику может только командующий соответствующей расы с помощью private поля factory (Aeon или Cybran) и метода ProduceTank/ProduceBot . Для реализации командующих созданы два отдельных класса AeonCommander и CybranCommander, которые погружены в два singleton’а, названные Aeon и Cybran.