* Запуск
* Подключение
* Игра

Карта – представленная в виде бинарного файла сетка, каждой ячейке сетки соответствует один фрагмент игрового поля. На поле может располагаться только один объект. Карта может состоять из нескольких этажей. Карта хранится на сервере и на клиенте. После списка полей в файле описывается расположение спавнов юнитов. Для каждой карты могут быть созданы уникальные объекты.

Юнит – объект, с которым игрок может взаимодействовать. Юнит может быть под контролем игрока, управляться заранее записанным скриптом или быть простым препятствием.