Ближний бой

Широкое свободное пространство, чередующиеся с укрытиями в полный рост. Противники с зонами поражения и иммунитетом к повреждениями или сильно порезанным ущербом вне этих зон. Искусственный интеллект с поддержкой системы ближнего боя, с набором фиксированных движении и блоков.

Акробатика

Широкое пространство, заполненное многоуровневыми конструкциями, между которыми возможно свободное перемещение с использованием акробатики.

Дальний бой

Укрытия, ИИ с поддержкой командной работы, единицами командования и индивидуальной зоной обзора для отряда или юнита.

Сюжетные закидоны

Одиночный прорыв – скрытная миссия

Групповой прорыв:

Отряд подтягивается по местности – бои с патрулями, штурм базы, штурм на базе. Необходимо проработать окружающую территорию, патрули, ловушки, засады, учитывать, что с базы будет запрошено подкрепление, появление тяжелой техники, либо же тайное проникновение до базы,

Высадка отряда на базу – отпадает потребность в проработке окружающих территорий базы.