

Idea: Wiele frakcji (o sile oddziału). Każda ma własne cele, które niekiedy łatwiej osiągnąć współpracując z innymi (lub też wykorzystując innych).

6-8 zróżnicowanych stron konfliktu

Zwycięstwo zależy od wypełniania misji.

Wszystkie misje są znane z góry i aktywowane o określonych godzinach.

Misje układają się w ciągi. Wykonanie jednej odblokowuje kolejną z danego ciągu (zależnie od wyniku pierwszej są różne opcje). Za każdy ciąg misji odpowiedzialny jest jeden z orgów.

Każda frakcja ma swój własny cel w każdej misji.

Przykład misji:

VIP: biznesman

F1: zabić (punkty za zabicie)

F2: zabić (punkty za zabicie)

F3: ewakuować (punkty za ewakuację, mniej za utrzymanie przy życiu przez F3)

F4: posiadają VIPa na początku misji - utrzymać przy życiu (punkty za utrzymanie przy życiu)

F5: porwać (punkty za porwanie)

F6: porwać (punkty za porwanie)

Jeśli biznesmen nie zostanie zabity, odblokowana zostanie kolejna misja z cyklu.

Jak widać, niektóre frakcje mają zbieżne cele (np. nie ważne kto zabije VIPa, F1 i F2 otrzymają za to punkty), inne nie (F4,F5,F6 chcą VIPa dla siebie), niektóre mają wybór (F3 chcą ewakuować VIPa, ale jeśli pozostanie w rękach F4, to będzie nienajgorzej)

Misje muszą być tak pomyślane, aby nie opłacało się zawierać trwałych sojuszy.