

Idea: Kilka stref walki, w każdej jedno życie, różni sojusznicy i wrogowie.

Teren: dowolny, najlepiej z naturalną izolacją stref

2-3 strefy walki (na początku scenariusza należy rozdzielić między nie swoje siły)

2 strony

Wspólny resp dla wszystkich stref i stron, w centralnym punkcie

Każda frakcja ma własne wejście do każdej strefy (tam się zaczyna walkę)

Po śmierci w jednej ze stref wraca się do respa, po czym można włączyć się do walki w jednej z pozostałych stref, gdzie jeszcze się nie walczyło

Zabronione przechodzenie między strefami, strzelanie do innych stref

Scenariusz A: Gra na czas. Po 30 minutach strona, która utrzymuje flagi w większej liczbie stref, zwycięża.

Scenariusz B: W każdej strefie jest do wykonania misja (misje) – po jej wykonaniu przez dowolną stronę, strefa zostaje zamknięta i wszyscy wracają do respa. Mogą normalnie włączyć się do akcji w pozostałych strefach (mimo upływu czasu następuje tam intensyfikacja walk).

