

Idea: Dwie z trzech stron sprzymierzone przeciw trzeciej mają za zadanie zniszczyć cel w bazie wroga. Po drodze muszą wykonywać zadania w określonej kolejności. W stylu trybu Assault z Unreal Tournament.

Teren: leśny/miejski (preferowane duże budynki)

3 frakcje

3 (identyczne?) scenariusze – w każdym 2 inne frakcje są w sojuszu (atakująca strona ma zawsze przewagę 2:1)

2 respy

Zadania należy wykonywać w określonej kolejności. Wiąże się to ze zdobywaniem kolejnych flag przez atakujących. Flag tych broniący nie mogą odzyskiwać (są więc spychani na kolejne rubieże obrony).

Dowódcy i org pozostają w kontakcie – fakt wykonania misji/zdobycia flagi musi być znany obu stronom.

Gra na czas.