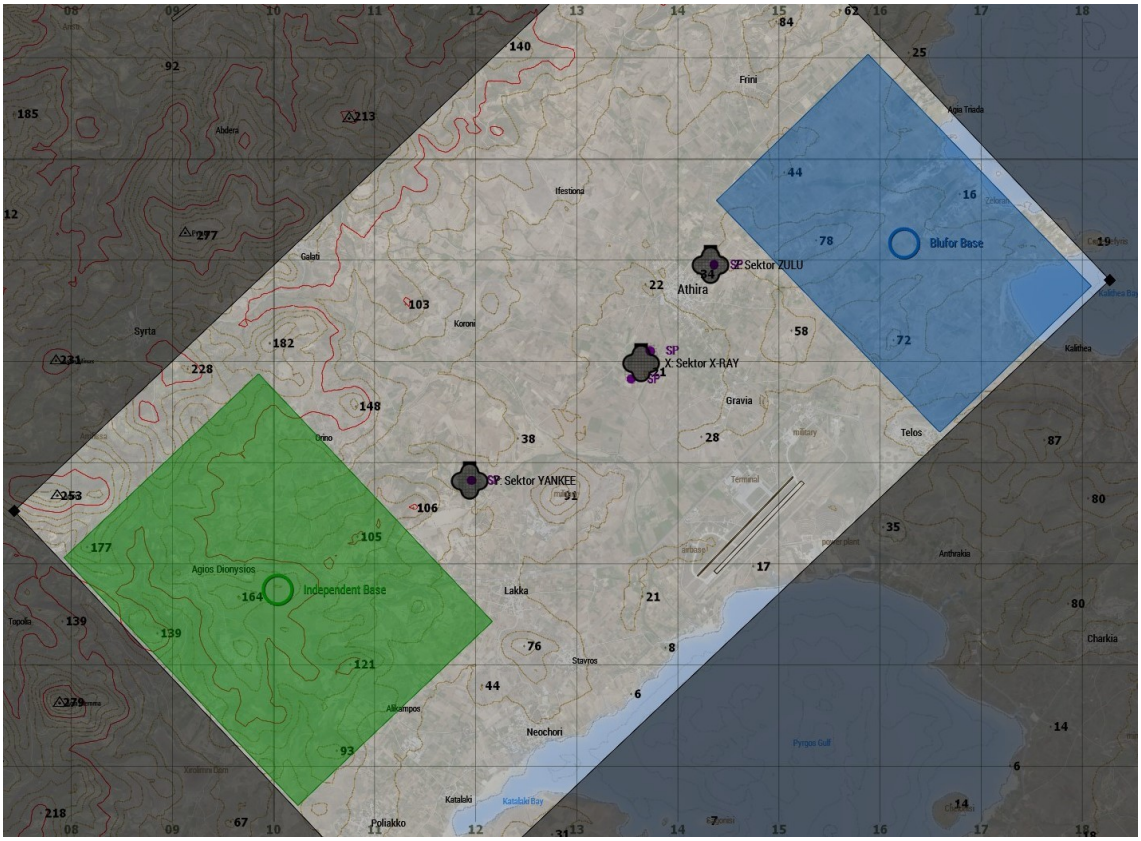
Zwei Seiten kämpfen um die drei Flaggenpunkte „**X-Ray**“, „**Yankee**“ und „**Zulu**“.
Sobald eine Seite zwei von drei Flaggenpunkten unter Kontrolle hat, fängt die Gegnerseite an Tickets zu verlieren. Beide Seiten starten mit je 2000 Tickets, wobei der **Ticketbleed** bei **voller Kontrolle** (also eine Seite hält alle Flaggenpunkte) **3 Tickets pro Sekunde** beträgt.
Um einen Sektor einzunehmen, muss eine Überzahlsituation vorliegen.
Zerstörte Panzer ziehen ebenfalls **50 Tickets** ab, sind aber ansonsten unbegrenzt oft abrufbar und respawnen nach drei Minuten neu, während die Besatzung hingegen bereits nach einer Minute neu spawnt.
Zu Beginn des Kampfes gibt es eine **sechs Minütige Briefingphase**, in der die Fahrzeuge abgeschlossen sind, nach Ablauf dieser werden die Fahrzeuge aufgeschlossen.
Die Zonen welche die Basen umgeben markieren Todeszonen für das gegnerische Team und dürfen nicht betreten werden.



Thermal-/Nachtsichtoptiken sowie 3rd Person sind deaktiviert.

Reparaturen können begrenzt durch die Besatzung im Feld durchgeführt werden, vollständige Instandsetzung hingegen ist nur bei den Service Punkten, welche sich auf den Flaggenpunkten befinden und durch SP markiert sind, möglich.

Funkfrequenzen sind von den Teams eigenständig zu verteilen.

Modliste:
@CBA_A3
@ace
@TFAR (Beta)
@Turret Commander Override
@Blastcore_Murr
@JSRS

A3Sync Repo (Event: [FEC] Steel Thunder):
ftp://repo.firsteurocorps.eu/a3s-repository/.a3s/autoconfig