

MoWの対戦はCombat free for all以外は全てチーム戦。

## Battlezones

陣地の奪い合い。  
各チームの目的はマップに指定されてある陣地を過半数確保すること。  
全ての陣地を確保する必要は無く、  
相手より過半数の陣地を保持していると、チームに対して得点が加算されていく。  
逆に過半数を確保できないと全く点数が入らない。  
最初は全ての陣地が中立状態で、自軍のユニットが一定時間陣地内にいると、  
占領された状態になる。  
人気のあるモードの一つ。

## Victory flag

Battlezonesの陣地が一つになったバージョン。  
各チームが総力を掛けて一つの陣地を取り合うので更に激しい戦いが予想される。  
現在のサーバー状況を見るとあまり人気が無い。

## Frontlines

攻撃側と防御側に別れ。  
攻撃側はマップに設定された陣地（旗）を時間内に全て占領するのが目的で、  
防御側はそれを阻止するのが目的。  
セットアップ時間が長く設けられており、防御側はその時間を有効に使って  
防御陣地を構築する必要がある。  
また、ほとんどのマップが縦長である。  
攻守交替製で、相手チームより多くのポイントを稼いだ方が勝利となる。

## Combat

一般的なチームデスマッチ。  
ルールも単純で、相手チームより多くのポイントを稼げば勝ちとなる。  
相手を倒しつつ、いかに自軍の損害を少なくできるかがポイント。  
また、戦闘を強要されないので、お互いに防衛線を張って戦線が膠着することが良くある。  
最も人気のあるモードである。

## Combat free for all

Combatの個人戦バージョン。自分以外は全て敵。  
それぞれが自分の好きな国家を選ぶことができる。  
ルールもやはり単純で、最も多くのポイントを稼ぐことが目的。

## Valuable cargo

いわゆるCTF。  
マップの中央ライン付近にある貨物を自軍陣地にもって帰るのが目的。  
貨物を持って帰るには専用の輸送車両が必要であり、ゲーム開始時に各チーム1両ずつ配備されている。誰が操作するのは完全にランダムであり、操作役でない人は輸送車両が撃破されないよう護衛する必要がある。  
ただし、もし輸送車両が撃破されてしまったとしても、一定時間たつと無料で復活する。

輸送車両は最低限の自衛装備しか搭載しておらず、装甲も薄っぺらいので簡単に撃破されやすい。  
チームの連携が最も重視されるモード。

## Cooperative

一般的な協力プレイ。  
キャンペーンや、シングルミッションを戦友と共に攻略することができる。