

레이드 (동기)

- 개인 총 점수
 - 업적 (mvp) - 마지막 공격한 사람. 등등
 - 몬스터 잡은 점수
 - 클리어 시간
- 난이도 (전투력에 따른 난이도)
 - 이지 (무기 레벨 및 캐릭터 레벨)
 - 노말
 - 하드
 - 전투력 (수치)
 - 무기 레벨
 - 캐릭터 레벨
 - 공격력 수치
 - 모든 레이드 난이도는 열려 있는 채로 전투력이 조건이 맞으면 입장 가능
- 보상
 - 100%로 레이드 무기 조각 N개 (20개를 모아야 C랭크 한개 얻음)
 - 0.1% 로 레이드 무기
 - C랭크 - 0.04%
 - B랭크 - 0.03%
 - A랭크 - 0.02%
 - S랭크 - 0.01%
 - 100% 로 레이드 포인트
 - 레이드 상점 (한달 주기로 초기화)
 - 한정 스킨 (1/1)
 - 한정
 - 골드 N (50/50)
 - 다이아 N (5/5)
 - 열쇠 (2~3/3)
 - 레이드 무기 C랭크 (1/1)
 - 기여도에 따른 차등 분배
 - 난이도에 따른 분배
- 시즌 기간 (입장 기간)
 - 일주일에 한번
 - 클리어 시 입장권 소모
 - 추가 입장권 현질이나 다른 방법으로 수령 (출책/이벤트/주간 등)

멀티 pvp (동기)

- 입장 조건
 - 비슷한 전투력 & 멀티 랭킹끼리 자동 매칭

- 피로도 3 >> 매칭 됐을 경우 피로도 삭감
- 랭크제
 - 몬스터 갯수 (0.6)
 - 캐릭터 남은 HP - 캐릭터 범위안의 보호한만큼 걸린 누적 시간 (0.4)
- 승리조건
 - 제한시간 종료 후 몬스터 더 많이 사냥 한 점수 (0.6) + 캐릭터 보호 시간 (0.4)
점수가 더 높은 쪽이 승리
 - 캐릭터 사망 시 동시 패배
 - 기획 의도 - 플레이어간의 트롤링 혹은 비매너를 방지하기 위해 단순히 사냥한 몬스터 갯수 뿐만 아니라 보호시간도 함께 추가함으로 더 원활한 플레이를 유도.
- 점수
 - 1인 패배
 - 이긴 플레이어가 더 많은 랭크 점수 수령 (예 +20)
 - 패배한 플레이어는 랭크 점수 조금 차감 (예. - 3)
 - 동시 패배
 - 둘다 랭크 점수가 많이 감소 (예. -15)
- 보상
 - 랭크제로 2주로 보상 지급
 - SS rank (상위 5%)
 - S rank (상위 10%)
 - A rank (....
 - B rank
 - C rank
 - 다이아
 - 열쇠
 - 골드

챌린저 모드 (비동기)

- 입장권 - 하루에 5번 max
- 보상
 - 랭크제로 1주로 보상 지급
 - 1~10위권
 - 11~ 50권
 - 50~ 100
 - 100~ 1000
 - 1000~ 10000
 - 다이아
 - 열쇠
 - 골드
- 점수
 - 시간 소요

○ 남은 체력