플레이어 행동 리스트.

좌우 이동, 점프, 앉기, 밀기, 비행[공중머무르기], 공격, 점프공격, 피격, 죽음, 사다리,

경직, 혼란, 출혈, 감전.

 공격/ 하단 중단 상단[점공]

앉기: 콜라이더 반띵 // 한번 눌럿을 때 더 이상 안 눌러도 됨  
 점프 혹은 다시 눌럿을 때 기상.

밀기: 콜라이더는 그대로.

비행: 공중에서 천천히 내려오기 [특수한 지역만]

경직: 1초동안 움직임불가

혼란: 좌우 이동 반전

출혈: HP 초당1감소

감전:3초에 한번 경직.

몬스터 행동 리스트

기본 모든 일반 몬스터는 기본적으로 원거리공격

가드 형 몬스터: 방패 혹은 비슷한 막을 것을 들고 있는 몬스터. 방패를 앞세워 아군을 지키듯 움직임. 단 방패는 높은 체력을 들고 있으나 몸은 허약 한편! 방패를 뚫으면 멀리 도망간다.

또한 방패를 부수고 일정시간 잡지 못하면 다시 방패를 생성시키고 다시 옴.

점프 형 몬스터: 플레이어 간격을 확 좁히면서 날아서 공격 체력은 조금 많다.

업적 시스템

행동 혹은 퀘스트 등을 통해 잠긴 아이템 해금.

플레이어에 행동에 대한 보상을 주는 시스템

스테이지 벡 x