ゲームルール

* 地図上の他プレイヤーを倒すことでポイントを得る
  + ポイントに応じて経験値を獲得し、一定の値に達するとレベルが上がる
  + レベルによる有利不利は存在せず、単純に熟練度を量るものである
* 地図上にアイテムがある場所が表示され、実際にそこに行くことで得ることができる
  + ゲームスタート時、課金による購入時はアイテムが配布される
  + 協力企業ゆかりの場所にはそれにちなんだアイテムが準備される
  + アイテムはそれぞれ使用回数を定め、残数０で消滅する
* プレイヤー同士の協力は自由
* 攻撃を受けるのはログイン（プレイヤーが他プレイヤーを攻撃できる）状態のみ
  + ライフや残機は存在せず一撃で倒される（倒せる）
  + 復活時間は1，2分