角色设定：

职业系统：

无

技能系统：

由于游戏中存在碳中和碎片的设定（集齐七颗龙珠召唤神龙），但最后才获得最后一块碎片，且中途并未收集全部碎片，所以技能暂时无

物品系统：

神药板蓝根（HP回复药水）

装备系统：

开局在贫民窟的商店会获得简易的武器和护甲（属性较低）

武器考虑到世界的设定事在未来，因此形式需要科技感

在到达大陆的另一边后考虑在某个商店或击败知碳中和者后升级

武器两种 护甲两种

敌人系统

1. 打完新手教学小怪升至2级

一次性怪物

小怪难度：两刀即死，无法赌主角造成实质性伤害

1. 绿宝族人 打完升至3级

一次性怪物

三至四刀死亡，至死亡可对主角造成5%左右的扣血

1. 盗贼（刷经验怪，提供的经验值应较多，刷三到四次可使主角升至6-7级左右）

三至四刀了结（考虑限制刷怪次数，清剿贼巢，清完则毕）

1. 海洋怪兽

理论上无法击败的大boss

设定血量极高，一刀主角大残

1. 过海中的若干小怪（过海之后到9级）

预计经历三次遭遇

第一次为一种血少攻击高的怪兽

第二次为一种血多攻击高的怪兽

第三次为两种的组合

1. 城墙后的游民
2. 废弃城区的怪兽（是否考虑沿用盗贼
3. 知碳中和着（无论如何通关之后升至满级15级）并获得高级装备
4. 资本家