核心目标：生存

玩家扮演一个真实世界的角色，尽可能的过好自己这一生。

养成系统：

包括学习、休息、娱乐、锻炼、社交、工作

资源货币：

消耗物包括：金钱、体力、快乐

产出属性包括：身体、艺术、魅力、智慧、情商、幸运

专属属性包括：运动、音乐、绘画、时尚、数学、外语、演讲

游戏周期：

一次预期一个月，模拟主角从6岁到极限死去的时间（极限定为106岁）

也就是24\*30/100=7.2小时为一岁

每天流逝3.3岁

游戏中的时间按照玩家进行的行动次数而推进

设定24次行动成长1岁，即每个行动成长0.5个月

一次体力最多进行5次行动，每次休息回复3次行动值

体力值为100，每次行动耗费20体力，睡觉除外

玩家如果不行动则每8小时回复一次行动体力，时间等同于一次行动

即自然时间一天等于游戏流逝1.5月

每次行动平均间隔5分钟

游戏阶段：

分为少年（教学）、青年、中年、老年四个阶段

少年为6~18岁

青年为18~30岁

中年为31~55岁

老年为55岁以后