戰鬥系統：

攻擊：

一般：蓄力攻擊

弓(獵人)：遠程攻擊，傷害低(射出的箭可以當作立足點)

劍(騎士)：近戰攻擊，傷害高(可斬斷鎖鏈或藤蔓)

炸彈果實(BOSS)：投擲炸裂物，傷害特高(可炸毀石塊)

太陽(自身)：

來自動物或森林或人的記憶的能力

防禦：

可以消耗精神防禦(被汙染的精神不能使用)

強化：

額外一支箭(物品)(弓)、攀爬(猴)(移動)、劍、炸彈、蓄力攻擊(一般)

精神：

汙染超過40%時畫面扭曲，超過60%以上操作困難，

移動：

蹲下

dash：快速向前移動(空中dash會停止跳躍、短CD時間)、貼地滑行(低dash)：壓低姿態同時快速向前移動

跳躍(隨壓住按鈕時間改變高度)

攀爬

BOSS：

鎖鏈或藤蔓(父母)(痛苦記憶)：情緒綁架

炸彈樹(???)(憤怒記憶)：

湖底蓮花(朋友、手足)(悲傷記憶)：摯友(手足)的死亡

毒或寄生花或玫瑰花(戀人)(快樂記憶)：

美術：角色、精神條、弓+箭、炸彈

英雄要用上所有在旅途中學到的技巧戰勝最終敵人