背景介绍：

一场末日劫难后，只有主角(职业医生)因为自身的特殊DNA活了下来，而其他人因感染病毒都成了僵尸。世界中有一个可以发射药物到全世界的机器，如果这个机器发射了正确的药物，全世界的人类都将得到拯救，但30天后这个机器就将过期无法使用。同时随着病毒的变异，主角也发现自己的身体一天不如一天，主角自身也需要药物来拯救自己。主角可以通过发现的不同线索得到正确药物合成的方法，击杀人类、玩家的动作、随机事件、药物测试，玩家可以通过不断的测试以及线索的发现正确的药物合成方法以及整个事件的真相。

剧情：主角通过碎片线索回忆发现自己是触发这场疫情的导火索，这也是自己未被感染的原因。

时间系统、血条系统、黑雾系统：

游戏设计为30天，30天内随着时间的度过，主角因为承受不了这个黑暗的世界，每天自己的血条都在下降。当30天结束时，会触发不同的结局。整个地图不能看到全貌，呈现黑雾状态。

白天 自身移动速度加快，视野变广。血条下降速度慢。

夜晚 自身移动速度变慢，视野变少。血条下降变快。但回到实验室过夜，血条下降变慢

战斗系统：

击杀、拯救、捕获

主角可以选择对被感染的人类进行击杀或者救活，击杀人类降低自身血条，救活人类增加血条。但救活的人类，不久后又会变成僵尸。主角需要捕获人类作为药物试验品。

物品系统：

1. 线索：合成药剂的药方，对于剧情的探索。
2. 补给品：可以增加主角自身的血条，或者用作救活其他人的药物
3. 关键药物：有一些关键的药物需要从NPC处得到线索去地图中特定时间的特定地点寻找。还有一些关键的药物则是从击杀特定人类，或救活特定人物获得。
4. 被实验者

合成与分解系统：

1. 强力补给品合成
2. 线索碎片拼接
3. 最终救助品的合成

药物可以被进行合成，得到最终的药物。药物也可以被分解，但分解后的药物数量少于原来的，玩家也有一定几率分解得到关键补给品。

药物测试与发射系统：

药物只能被发射一次、

主角需要不断的带回实验者来测试药物，判断药物是否可以拯救世界。

主角也可以对自己进行测试，但是会降低自身的血量。

结局：

1. 丑恶结局：主角拯救了全世界，但主角通过碎片线索回忆发现自己是触发这场疫情的导火索，这也是自己未被感染的原因。
2. 牺牲剧情，主角通过线索发现药物的最后一片是自己，主角需要提炼自身全部的血清来制作药物拯救全世界
3. 孤独剧情，主角最后并没有启动机器，而是使用了拯救自己的药物来拯救自己，但主角发现自己需要不断服用这样的药物来拯救自己。主角自己要承受着不断击杀人类的心理压力孤独活下去。
4. 孤独剧情2，主角最后并没有启动机器，而是使用了拯救自己的药物来拯救自己，但主角发现自己需要不断服用这样的药物来拯救自己。主角自己要承受着不断击杀人类的心理压力孤独活下去。最终僵尸得到了能力加强，主角被击杀
5. 错误结局，主角并没有使用自己作为药物，发射了错误的药物。僵尸得到了能力加强，主角被击杀
6. 错误结局2，主角并没有使用自己作为药物，发射了错误的药物。继续在无穷的孤独中活了下去。
7. 友善结局：主角拯救全世界，自身也活了下去。