게임 흐름

1. 60초 아이템 파밍
   1. 플레이어는 폐 공장 맵에서 시작한다.
   2. 플레이어는 하트 한 칸으로 시작한다.
   3. 플레이어는 맵에 있는 체력을 회복할 수 있는 오브젝트와 상호작용하여 피를 채워야 한다.
   4. 플레이어는 직업 전직 재료 아이템을 획득하여 직업을 획득하여야 한다.
   5. 플레이어는 식량, 방독면을 획득하여야 한다.
   6. 플레이어는 획득한 전직 재료 아이템에 따라 직업을 선택할 수 있다. 전직하지 못한다면 모범 시민으로 직업이 고정된다.
2. 밤 시간 투표
   1. 플레이어는 직업에 따른 능력을 사용할 수 있다.
   2. 플레이어는 아이템을 다른 플레이어에게 전달할 수 있다.
   3. 플레이어는 다른 플레이어와 채팅(보이스)로 소통할 수 있다.
   4. 플레이어는 투표를 한다.
      1. 다음날 낮 시간에 몇 명이 나갈 것인가?
      2. 다음날 낮 시간에 누가 나갈 것인가?
      3. 누굴 추방할 것 인가? (3, 5번째 밤 시간 투표만 해당.)
   5. 플레이어는 해당 사항에 해당되면 하트가 감소한다.
      1. 식량이 한 개 이상 존재하지 않는다.
      2. 디버프가 존재한다
   6. 밤이 끝나면, 플레이어의 식량 하나를 소모한다. 식량 소모 시 낮은 확률로 중독 디버프에 걸린다.
3. 낮 시간 파밍
   1. 밤 시간 투표에 정해진 인원들은 쉘터 입구에서 준비 상태로 대기한다.
   2. 준비 완료 버튼이 다 눌린다면 파밍 맵으로 이동한다.
   3. 1일차 -> 숲, 2일차 -> 바다, 3일차 -> 사막, 4일차 ->공장, 5일차 -> 네 개의 맵 중 선택.
   4. 만약 방독면이 필요 인원만큼 존재하지 않는다면 방독면을 착용하지 못한 사람은 사망한다.
   5. 쉘터에 있는 플레이어는 돌발임무를 수행하거나, 아이템을 제작할 수 있다.
   6. 요구치 만큼 돌발 임수를 수행하지 못하면 플레이어들은 패널티를 받는다.
   7. 아이템을 제작소에서 만들 수 있으며, 아이템을 통해 탈출에 필요한 아이템을 제작할 수 있다.
   8. 파밍에 나간 플레이어들은 맵에 존재하는 상자 오브젝트와 상호작용 하여 아이템을 얻을 수 있다.
   9. 상자 오브젝트에는 아이템 이벤트, 함정 이벤트, 스파이 함정 이벤트가 존재한다.
   10. 상자 오브젝트를 열 때, 아이템, 함정 이벤트라면 스킬 체크 이벤트를 실시한다.
   11. 아이템 이벤트 시 스킬 체크 실패 시 미정
   12. 함정 이벤트 시 스킬 체크 실패 시 손 부상 디버프.
   13. 스파이 함정 이벤트 시 다리 부상 디버프
   14. 플레이어는 맵에 랜덤으로 생성 되어 고정된 위치를 가지는 탈출구를 찾아야 한다.
   15. 파밍에 나간 플레이어들은 3분이란 시간 내에 쉘터 입구로 복귀해야 한다. 그렇지 못하면 사망한다.