

STORY



控制室內

研究人員專心的吃著泡麵，收容物對著監視器惡作劇，轉頭觀看螢幕的人員嚇到打翻了泡麵流出來的湯潑濺到了控制室的店員上，也因此讓總電源失去了控制，因此造成故事/遊戲的開端

基金會的設施的內部仍有許多隱藏的高層幹部，透過遊玩的方式來解鎖獲得這些幹部的角色；在不同地圖、不同區塊中，也能找到許多隱藏的道具，這些道具的說明會補充世界觀與更多的故事內容。

GameMinute - HunterGame

打翻泡麵的小遊戲

作為故事的開頭，實驗人員打翻泡麵的情境，作為抓人研究人員（鬼）的玩家，在追逐逃跑的怪物之前，因為泡麵打翻的緣故，必須清理眼睛的視線，清理程度可以視不同玩家自行決定，清理完畢點擊按鍵即可恢復成原本的移動 / 操作。

這個小遊戲是作為鬼抓人時一開始的倒數計時機制，讓人類可以先跑儀小段距離，越早結束清理的玩家可以越早開始追族，但相對來說那位玩家的視野也就越模糊（不一定要把所有畫面清理完畢）。

