NEVER ENDING

Bối cảnh:

* 1 người xuất hiện trong 1 thế giới tối tăm, gần như vắng bóng con người. Ở đây tồn tại những con quái vật có hình thù kỳ dị, luôn chực chờ tấn công mọi thứ chúng nhìn thấy. Người chơi phải sinh tồn và tìm cách thoát khỏi thế giới này.

Map:

* Thành phố + Khu tàu điện ngầm
* Thị trấn
* Cao tốc
* Làng
* Núi + Đường hầm chân núi
* Doanh trại
* 1 số nơi có người sống sót

Hệ thống:

* Các chỉ số chính:
* Máu: là chỉ số tình trạng sức khỏe của nhân vật, về 0 là hẹo.
* Thể lực: là chỉ số biểu hiện thời gian mà nhân vật có thể chạy. Về 0 là đi bộ luôn cho đến khi hồi được ít nhất 1 thể lực. Đứng yên thì hồi nhanh hơn là di chuyển. Vừa bổ sung thể lực vừa chạy giảm 30% thể lực phục hồi.
* Tinh thần: là chỉ số biểu thị mức độ tỉnh táo của nhân vật. Càng cao càng tỉnh táo. Nếu chỉ số dưới một mức nào đó nhân vật sẽ nhìn khó hơn, thấy ảo ảnh. Nếu chỉ số thấp hơn nữa sẽ nhìn thấy những sinh vật đặc biệt và bước vào trạng thái điên loạn. Về 0 thì sẽ dần biến đổi hình dạng thành quái vật trong 1 thời gian dài.
* Điểm phân phối:
* Nhận được điểm mỗi khi lên cấp. Dùng để nâng cấp nhân vật. Có 5 thứ để nâng cấp: mắt, não, tay, chân, cơ thể.
* Mắt: nâng cấp sẽ giúp nhân vật tăng tầm nhìn và nhìn rõ hơn trong bóng tối.
* Não: nâng cấp sẽ giúp nhân vật tăng lượng chỉ số tinh thần tối đa, tăng tốc độ hồi phục tinh thần và giúp nhân vật đủ khả năng chế tạo công cụ.
* Tay: nâng cấp sẽ tăng lực tấn công cận chiến, một chút máu và độ ổn định khi sử dụng vũ khí.
* Cơ thể: nâng cấp sẽ giúp nhân vật tăng máu, khả năng phòng thủ và khối lượng tối đa có thể mang theo.
* Chân: nâng cấp sẽ giúp nhân vật tăng thể lực và tốc độ di chuyển.
* Vật phẩm:
* Vũ khí cận chiến: giảm độ bền khi cận chiến.
* Vũ khí tầm xa : cần đạn để sử dụng tầm xa nếu không sẽ dung như vũ khí cận chiến, giảm độ bền khi cận chiến.
* Vật phẩm hồi phục: đồ ăn, nước giúp hồi máu, thể lực hoặc cả hai.
* Vật có thể tác động:
* Cửa: có thể phá cửa.
* Một số đồ tăng điểm tinh thần: nếu tinh thần thấp thì có khả năng sẽ bị nhân vật phá hủy sau khi dùng.
* Xe cộ: tấn công sẽ khiến xe báo động, nếu tiếp tục tấn công sẽ khiến xe phát nổ.
* Xác chết: Có thể lấy đồ từ những xác chết.
* Chế tạo:
* Sử dụng bàn chế tạo để chế đồ, level của bàn chế tạo càng cao thì càng chế tạo được nhiều đồ.

Nhân vật:

* Nhân viên văn phòng: Xuất hiện khi đang nằm trên ghế sofa, ở một văn phòng của một tòa cao ốc.
* Stress: dễ tụt tinh thần
* Gymer: Xuất hiện ở trong một phòng gym.
* Cơ lực: tăng sát thương cận chiến và độ chính xác của vũ khí tầm xa.
* Bác sĩ: Xuất hiện ở trong bệnh viện.
* Cấp cứu: vật phẩm hồi máu hồi nhiều máu hơn. Có khả năng tạo thuốc hồi máu chất lượng cao.
* Kỹ sư: Xuất hiện ở công trường
* Nhà thiết kế: có khả năng chế tạo vượt cấp.
* Nông dân: Xuất hiện ở làng.

Quái vật:

* The madness: Những người đã trở nên điên loạn. Thân xác dần bị biến dạng.
* The haunted: Những người đã bị nhập bởi Demon. Thân xác bị biến đổi một cách kinh dị.
* The shadow demon: Những con quái vật chỉ xuất hiện trong bóng tối. Chúng sẽ chiếm lấy thân xác của bất cứ sinh vật nào đã trở nên điên loạn, hoặc là đã chết.
* The undead: Những xác chết bị Demon điều khiển.