* 세계관
  + 최근 어느 무인도근처에 원인을 알 수 없는 현상으로 비행기가 추락한다. 추락한 비행기에서 살아남은 사람들은 각자 생존법을 익히고 무인도에서 무사히 탈출하기 위해 필요한 미션들을 수행해 나가는데 무인도는 어느 연구집단에 의해 만들어진 가상의 섬이며 생존을 위해 행동하는 사람들의 메타데이터와 DNA정보를 얻기위해 기억을 제거하고 투입된 지원자들 이다. 섬에서 다양한 어려움이 지속적으로 제공되고 문제해결을 통해 살아남아야 한다. 주어진 문제들을 해결해 나가면서 점차 잃어버린 기억들이 되살아 나고 무인도의 정체를 알게되어 시스템을 파괴하고 탈출하게 된다.
* 사건
  + 비행기 추락으로 인해 바다로 떨어진 주인공 정신을 차려보니 어느 무인도에 해안에서 깨어난다.
  + 살아남기 위해 비행기 잔해와 자연으로 부터 수렵 및 채집을 통해 생존
  + 비행기에서 떠내려온 잔해에서 발견한 기초구급용품을 가지고 (손칼, 구급상자) 점차 자급을 해나가면서 진행한다.
* 목표
  + 무인도에서 최대 30일동안 생존하며 구조 요청을 위한 싸인을 완성해야한다.
    - 목표미션 : 높은 곳에 불을 붙여 멀리까지 볼 수 있게 표시한다.
    - 필요구조물 : 화덕을 올릴 벽돌 , 화덕, 사다리, 대형 램프, 기름단지, 기름심지, 유리관
* 캐릭터 스테이터스
  + 1차 state
    - 레벨 : 경험치를 획득하면 레벨이 올라가며 레벨이 올라가면 체력의 총량, 지력의 총량,
    - 체력 : 캐릭터의 체력은 하트모양으로 3개 부터 시작한다. 하트 하나당 피해를 받으면 4번에 걸쳐 줄어든다. (초기 12포인트)
      * 피해종류 : 즉시피해, 지속피해,
      * 피해상황 : 물리적피해, 질병피해,
      * 체력증가 : 플레이어의 레벨이 올라가면 체력이 증가된다.
      * 체력이 0이되면 캐릭터가 사망해서 게임이 종료된다.
    - 지력 : 캐릭터의 지력은 생존도구를 제작하거나 새로운 지식을 습득하는데 필요한 요소이며 지력이 높아지면 더 많은 생존정보를 습득할 수 있다.
      * 지력을 높이는 법 : 기본수렵, 탐험과 발견, 제작,
      * 지력이 영향을 주는 요소 : 새로운지역을 탐험해금, 제작
    - 생존경험치 : 플레이어의 행동에 따라 경험치를 획득하며 경험치량에 따라 캐릭터가 레벨업을 한다.
      * 경험치 획득 조건 : 채집, 탐험, 제작, 사냥,
      * 경험치 영향스탯 : 캐릭터 레벨
    - 공격력 : 무기에 따라 변화하는 수치, 기본은 맨손공격 1로 시작한다. 무기를 장착하면 무기의 공격력 만큼 증가된다.
    - 방어력 : 캐릭터가 장착한 복장에 따라 변화하는 수치. 기본복장은 1이며 기본복장은 착용하고 있다.
  + 2차 스텟
    - 가방무게 : 아이템을 보유할 수 있는 총량(무게)
    - 이동속도 : 무게
    - 배고픔 : 시간에 따라 줄어드는 2차 스텟 (+1/10분, ), 밸런스 필요
      * 음식을 섭취해서 배고픔수치를 낮추어야 하며 배고픔이 100이 되면 행동불가상태가 된다. (강제취침 하루가 지나간다)
      * 아무 행동을 안해도 줄어듬
      * 플레이어 액션에 따라 배고픔수치 증가가 달라진다.
      * 전투 +3
      * 채집 +2
      * 이동 +1
    - 행동력 : 하루에 사용할 수 있는 액션 포인트로 모든 행동을 하면 행동력이 줄어든다. 행동력포인트를 늘려야 더 많은 거리를 이동 할 수 있다.
      * 행동력에
* 캐릭터 행동
  + 이동 : 이동속도에 따라 걷기, 달리기, 절뚝걸음 3단계로 나누어진다. 이동속도는 가방무게에 영향을 받는다.
    - 강제 절뚝걸음 모션: 상처를 받은 상태
    - 총무게
  + 쉬기 (앉기)
  + 자기 : 잠자는 행동을하면 하루를 마감하고 다음날로 진행된다. 하루의 시작은 6시
  + 먹기 : 배고픔을 충전할수 있는 액션
  + 생존액션
    - 채집모션 : 식물, 조개류를 채집할 때 동작으로 약간 구부린형태 상태에서 손을 움직인다.
      * 식물채집, 조개류 줍기, 과일채집, 수확
    - 도구만들기모션
    - 사냥모션 (무기필요): 무기에 따라 모션이 달라질 수 있다.