Действия игры происходят в тюрьме. Есть один главный игрок, который просыпается в неизвестном ему месте. Он не знает, как он туда попал. После осмотра помещения игрок понимает, что он оказался в тюремной камере. Выйдя из камеры игрок видит, что тюрьма заброшена. Его логическая цель выбраться из этого места и понять, что с ним произошло.

Действия происходят в тюрьме. Тюрьма состоит из нескольких блоков, столовой, прогулочной зоны, санитарной части, администрации тюрьмы, коридоров, подвала, неизвестного тоннеля и одиночных комнат, в которых игрок может найти помимо полезных предметов еще и не приятности.

Локации:

1. **Столовая**, локация в которой когда-то принимали пищу десятки тысяч зеков, сейчас о их присутствии дают знать только остатки еды и посуды, наличие беспорядка. В этой локации игрок может поправить свое здоровье и встретиться довольно-таки со странными персонажами. Эта локация не несет прямой опасности для игрока.
2. **Прогулочная зона**, зона между несколькими корпусами тюрьмы именно здесь пересекались заключенные в полуденное время, но сейчас это пустырь внушающий страх от гробовой тишины. В этой локации персонаж может встретиться с надзирателем тюрьмы и заключенными. Самое опасное из них это надзиратель, духи не полезут к тебе, они боятся надзирателя.
3. **Санитарная часть** с одной стороны кажется, что это самое безопасное место в тюрьме, так как здесь ты можешь залечит свои раны. Но не так все просто, всему виной санитар, который захочет тебе выпустить кишки.
4. **Администрация тюрьмы**, место куда легко попасть, но практически не реально выбраться. Игрока там будет ждать цивильно оформленный кабинет начальника тюрьмы с забрызганными стенами кровью и части тел заключённых, которые не выполняли приказы. Начальника тюрьмы возможно победить, если для этого у тебя буду силы и определенные предметы. В случае если игрок победит начальника, то он сможет осмотреть комнату на наличие полезных предметов. На этой локации вы сможете найти ключ от выхода из тюрьмы. Но этого будет не достаточно, чтоб выбраться.
5. **Коридоры**, зона наполненная надзирателями, один надзиратель не проблема, а несколько жди беды. В этой локации ты можешь прятаться в камерах и комнатах, лишь бы были отрыты двери. Если в ходе игры игрок сможет найти лом, то ему будет доступно взламывать двери. Тут самое главное это удача.
6. **Одиночные комнаты**, не объяснимые места не поддающиеся объяснению, в них ты можешь встретиться как с заключенным вышивающим бисер, так и с медведем играющим на балалайке.
7. **Неизвестный тоннель,** если игрок выберет эту локацию в надежде выбрать из тюрьме по тоннелем, то он накормит стаю крыс.
8. **Подвал,** то место, в котором вы сможете найти лом. В подвале вас будет ожидать кладовщик, от которого стоит откупиться.

Персонажи игры: непосредственно сам игрок, начальник тюрьмы, надзиратели, заключенные, санитар, стая крыс, медведь, кладовщик. Все персонажи кроме Игрока, стаи крыс и медведя, это мертвецы.

Персонажи:

1. **Игрок**, сама жертва игры, тот, кто хочет выбраться из этого зловещего места.

Игрок обладает возможностью собирать предметы в ограниченном количестве, игрок обладает жизнями по 100% шкале. Все персонажи кроме Игрока, стаи крыс и медведя, это мертвецы.

1. **Надзиратели,** основной противник игрока. Надзиратель имеет в своем вооружении дубинку, которая наносит хороший урон. Задача надзирателя убить игрока. Надзиратель обладает жизнями по 100% шкале.
2. **Заключенные,** самые низкие в иерархии, они не приносят не вреда не пользы, они боятся надзирателей, из-за них они сидят спокойно, но если они остаются без смотрящего, то они могут пустить кровь.
3. **Санитар**. На первый взгляд… это каннибал, при виде игрока он задумывается какого вкуса у него щечки, но это не важно. Этот персонаж по опасности стоит на 2 месте. При победе над санитара, вы можете найти в этой комнате очень полезный предмет, который возможно вам поможет.
4. **Стая крыс,** мерзкие твари, которые едет все на своем пути. От них никто не убежит.
5. **Кладовщик,** подозрительная сущность, продажный персонаж, стоит ему дать взятку, он предложит тебе в замен полезный предмет – лом, самое главное подобрать нужный выкуп.
6. **Медведь,** подумаете вы какого лешего здесь медведь, никто про это не знает. Этот персонаж умеет играть на балалайке, он находится в одно из комнат.

Персонаж по мере прохождения игры может осматривать помещения, чтобы найти полезные предметы, в том числе еду, которая пополняет жизни или убавляет. (5 полезных предметов и некое количество не нужных)

Предметы:

1. Ключ – предмет который игрок с может отрыть дверь выхода из тюрьмы.
2. Лом – позволяет отрывать двери и наносить урок противникам, лом не может открыть дверь выхода из тюрьмы.
3. Бумага – это может быть записка, в общем бесполезный хлам.
4. Мусор – Куча, в которой я бы не стал рыться при огромном желании.
5. Камень – просто камень.
6. Металлическая балка – Предмет позволяющий отбиваться от противника.
7. Ножка от стула – ножкой вы с легкостью убьете одного мертвеца, но несколько…. Вы не осилите.
8. Грибы – поднимают жизни и вызывают галлюцинации.
9. Консервы – Поднимают жизни на 50%
10. Колбаса – поднимает жизни на 40%
11. Хлеб- поднимает жизни на 30%
12. Чефир – жажда может навредить здоровью.

Если игрок решит основную задачу, то он победит. Основная задача заключается в том, что необходимо найти ключ от выхода из тюрьмы, а для этого нужно победить начальника тюрьмы, но это будет на так просто, будет необходим хороший инвентарь. Если персонаж погибает по мере прохождения, то он проигрывает. У игры будет 4 возможных конца:

1. Игрок найдет выход из тюрьмы, в случае он у игрока будет ключ, то игрок сможет открыть деверь. А за дверью его будет ждать …. Фактический конец.
2. Игрок погибнет в ходе прохождения игры и он….. (Секрет разработчика)
3. Человек пойдет в тоннель, где его съедят крысы.

Здоровье персонажа, инвентарь.