剧情大纲：  
主角在掉san过程中不断失控发狂，化身怪物攻击周围的一切生物，从村庄守卫到平民到勇者再到军队甚至王宫骑士等等。游戏中以主角的第一视角看待世界，身处幻觉认为自己在与怪物搏斗，最终在真结局时脱离幻觉。  
  
规则：  
主角：设定上主角在怪物化和正常状态下相互转换，战斗关卡时为怪物，安全屋地图时为正常化，第一视角（玩家视角）中主角始终为正常状态。  
NPC/怪物：每次关卡结束可添加黑屏字幕暗示剧情，每次安全屋主角通过与NPC交互推动剧情（包括购买物品、对话），安全屋NPC在战斗关卡中变为主角眼中新的怪物，随后在下一次安全屋地图中更新NPC以推动剧情发展。可添入特殊NPC以暗示不可描述之物的存在（即主角自身的心魔、掉San原因），根据主角与特殊NPC的交互（是否屈从于内心的黑暗）来决定多结局。  
例如  
正常死亡：主角在幻觉中死亡，假结局。  
正常通关：主角在幻觉中杀戮所有生物，假结局  
拒绝掉san死亡：死亡时取消主角滤镜，主角死亡，看到自己是怪物在屠戮平民，真结局  
等等  
  
玩法上还是类吸血鬼游戏