**Game Design**

Je zit alleen op een kleine (vissers) boot, je probeert in een storm de zee over te steken. Je begint met het schip aan het land en zodra de game start vaar je weg. Het begin is rustig, je krijgt wat story te lezen en het regent zacht. Even later begint de storm te woeden en moet je het schip zien te onderhouden. Je moet taken uitvoeren, waaronder het zeil omhoog houden, het schip repareren, en je moet zorgen dat je zelf in leven blijft door voedsel dat op het ship is te ‘onderhouden’ en zorgen dat je aan genoeg eten komt. Ook hier krijg je ondertussen stukken van de story te lezen.

De omgeving is vrij simpel, je bent alleen op een boot dus je hebt de boot zelf (met binnenkant) en je hebt de zee. Aan het begin en aan het eind van de game lig je aan land dus daar zou een soort strand kunnen zijn. Op de achtergrond zie je bergen en het einde van de route is zo’n beetje hetzelfde als het begin.

De camera zit aan de zijkant van het schip, het schip vaart naar links (misschien is het mogelijk om van camera positie te veranderen). Je ziet je character dus in third person en je beweegt een beetje met de character mee. Als je het schip in gaat veranderd de camera positie naar een statische camera.