

Voor het vertrek

De speler wordt wakker midden op straat, zij zien dat zijn huis een ruïne is geworden. Ze ontmoeten een persoon waaraan ze vragen water gebeurd was. Na het gesprek vraagt de speler zich af of de persoon mee wilt vluchten.

De reis

Tijdens de reis moet de speler een bepaald aantal km* afleggen voordat ze veilig zijn. Ze hebben geld, health points en een inventory. Ze moeten overleven en krijgen elke 'dag' random events waarbij ze moeten overleven, geld uit kunnen geven of dingen kunnen verkopen.

*Ligt aan de difficulty.

In Nederland

Wanneer de speler in Nederland is moeten ze papieren aanvragen en werk zoeken. Ze moeten een bepaald aantal dagen* overleven. Als de speler bijvoorbeeld veel criminelen activiteiten heeft gedaan tijdens de reis is de kans dat ze het land inkomen kleiner.

*Ligt aan de difficulty

De Toekomst

Je hebt een aantal jaar in Nederland gezeten. Je spreekt af met de persoon (als je ervoor heb gekozen dat jullie samen zouden vluchten). En anders zit je alleen in het café. Je praat of denkt na over je harde reis.