Notre jeu vidéo est assez intuitif, où le but est de faire sortir le Calamar du niveau. Pour cela, le joueur peut se déplacer avec les touches directionnelles (pour aller dans les directions des flèches). Pour accéder à la zone de sortie, il doit éviter le Mégalodon , qui patrouille de droite à gauche et se mettra à l’attaqué si il s’approche trop, et le tuera si il le touche. Enfin, quand le personnage atteint la sortie, le joueur doit appuyer sur la touche S afin de s’échapper (la touche apparaît à l’écran quand le personnage est bien placé pour sortir). De plus, si il s’approche du requin, puis sort de la zone de patrouille de ce dernier, le requin va se mettre à aller plus vite et à quadriller sa zone.

Tout élément relatif à d’anciens projets ou à des choses réels n’est que pur hasard, hormis l’inspiration du film « En eaux troubles », ainsi que 2 références à des jeux vidéos dans le fond que nous apprécions tout les deux (Pokémon et Hollow Knight). Nous avons utiliser des fonctions donner par notre professeur, tel que BlitOriente, l’utilisation de code tel que pygame.Rect et les lignes en rapport avec la musique.