**Cerita intro:**

Di sebuah planet nan canggih nun jauh diluar galaksi bimasakti, tinggallah makhluk-makhluk planet. Pada suatu ketika planet yang canggih tersebut terancam musnah dikarenakan benda kramat milik planet dicuri oleh seorang alien. Alien itu pergi entah kemana, meninggalkan planet tersebut. Kemudian 4 makhluk planet dari berbagai kalangan berusaha untuk merebut kembali benda kramat yang dicuri, mereka adalah seorang putri, seorang superhero/ksatria, seekor binatang planet luar angkasa (kucing, tapi rupanya agak beda sama kucing yang di bumi, mirip-mirip doraemon mungkin), dan seorang robot luar angkasa. 4 makhluk planet ini dikumpulkan oleh seorang professor. Profesor menugaskan mereka untuk mengejar alien yang mencuri benda kramat itu. Benda itulah yang dapat menyelamatkan planet mereka.

Detail alur cerita intro:

* gambar galaksi
* gambar planet kecil bersinar
* gambar planet smakin besar (zoom in)
* gambar planet dari permukaan, terlihat asri..ada pohon, sungai, gunung, makhluk2 yg sdg beraktivitas dan terlihat bahagia
* ada tulisan "semua kenyamanan hidup dan kebahagiaan planet ini bergantung pada benda pusaka yang tersimpan di tempat yang sangat djaga ketat"
* jendela baru: ada gambar istana yang dijaga ketat oleh pengawal-pengawal
* zoom in istana, terus muncul gambar siluet tabung yang isinya pohon (jangan terlalu detail gambar pohonnya)
* tiba-tiba ada pencuri datang, mengambil tabung yang berisi pohon tadi
* jendela baru: ada gambar pencuri naik pesawat, bawa tabung berisi pohon.
* jendela baru: suasana planet memerah (kayak panas gitu), air sungainya kering, orang2 panik dan gelisah
* jendela baru: ada gambar profesor yang diam
* lalu si profesor ekspresi mukanya semangat dan nunjuk empat tokoh game seolah dia menjagokan 4 tokoh tsb
* disorot gambar 4 tokoh game
* diclose up tokoh 1 dengan aksi andalannya
* close up tokoh 2 dengan aksi andalannya
* close up tokoh 3 dengan aksi andalannya
* close up tokoh 4 dengan aksi andalannya
* jendela baru: gambar close up 4 orang tokoh beserta aksi andalannya tadi berkumpul jadi 1 layar
* masuk ke modul

**Tokoh dalam game:**

*Tokoh 1: Putri*

Tokoh putri adalah sosok dengan rupa yang lucu (kayak putri yang di Mario bross), dan karakternya lincah (senang melompat-lompat). Setiap kali mendapatkan score nilai, tokoh ini akan melompat-lompat senang.

*Tokoh 2: Superhero*

Tokoh superhero adalah sosok dengan rupa gagah dan kuat. Karakternya angkuh. Jika dia berhasil maka dia akan tertawa puas namun jika gagal menjawab atau mengalahkan musuh dia akan mengeram dengan ekspresi wajah kesal.

*Tokoh 3: kucing*

Tokoh kucing adalah sosok yang ekspresif. Jika berhasil menjawab atau mengalahkan musuh, tokoh ini akan bersuara “meong meong” dengan suara yang nyaring dan senang dan jika salah menjawab atau kalah melawan musuh, tokoh ini akan menangis (keluar air matanya kayak doraemon kalo lagi nangis).

*Tokoh 4: robot*

Karakter tokoh robot adalah sedikit plin-plan. Ketika akan menjawab pertanyaan atau melawan musuh, ekspresi robot adalah mulutnya membulat membentuk huruf “O” dan matanya berkedip-kedip. Jika dia berhasil menjawab benar atau mengalahkan musuh maka dia akan bertepuk tangan. Dan jika kalah maka ia akan menggaruk-garuk kepalanya yang tidak berambut sambil “nyengir”.

**MODUL 1**

Pada modul 1, game dikemas seperti dora the explorer.

**Materi modul**: gaya, energy, pesawat sederhana, cahaya.

**Game:**

Tokoh berada di laboratorium pesawat milik professor.

Alur permainan:  
Scene 1 🡪 scene 2 🡪 scene 3 🡪 scene 4 🡪 scene 5 🡪 scene 6 🡪 scene 7

Atau: Scene 1 🡪 scene 2 🡪 scene 5 🡪 scene 3 🡪 scene 4 🡪 scene 6 🡪 scene 7

Pada game ini:

* Scene 3 untuk Sayap, Scene 5 untuk Spion, Scene 6 untuk bahan bakar.
* Boleh milih Scene 3 atau Scene 5 dulu, tapi tidak diperbolehkan milih Scene 6 dulu.
* Teks pertanyaan disertai suara orang berbicara.
* Score untuk setiap jawaban benar adalah 100. Jika salah menjawab score-nya berkurang 20.
* Jika jawaban tokoh benar maka timbul suara “great!” dan suara riuh orang bertepuk tangan. Jika jawaban salah maka timbul suara “ooou” (nada orang kecewa).

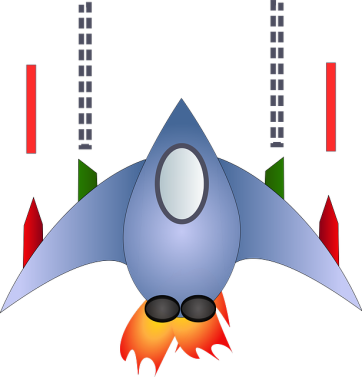
***Scene 1***

Professor dan tokoh berada di laboratorium pesawat (ada pesawat-pesawat rusak, perkakas-perkakas, pesawat bener, ada profesor dan tokoh).

Dialog professor: “Tugasmu adalah mengejar pencuri benda kramat dan membawa benda kramat itu kembali ke planet ini. Sebelum kamu memulai perjalanan, kamu harus membuat pesawat untuk perjalananmu. Kamu tidak diizinkan untuk memakai pesawat yang ada di laboratorium ini karena semua pesawat disini rusak dan akan aku perbaiki. Silakan gunakan alat-alat yang ada di laboratorium untuk membuat pesawat.”

***Scene 2***

Tokoh dihadapkan pada sebuah gambar pesawat luar angkasa utuh (tampak atas), ilustrasinya mungkin seperti gambar dibawah ini (tapi kasih spion di bagian depannya, dan jangan dikasih api):



Teks: ini adalah gambar pesawat luar angkasa yang harus kamu buat, badan pesawat sudah tersedia, kamu tinggal melengkapi bagian yang kurang dari pesawat ini.. Selamat bekerja! ☺

Pesawat tinggal badannya aja (bagian sayap dan spion jadi bayangan hitam). Bayangan sayap dan spion pada pesawat dibuat semencolok mungkin.

**Scene 3 (sayap)**

Jika player sebelumnya sudah membuat spion, maka pesawat tinggal badan dan spionnya saja

teks pertanyaan: apa yang ingin kamu buat?

Pada bagian ini player bebas menentukan dia mau bikin apa dulu, sayap dulu atau spion dulu dengan cara menyentuh bayangan sayap/spion pesawat.

Kalo dia sentuh sayap, muncul teks: “sayap terbuat dari bahan yang ringan dan kuat, dan mudah ditempa. Pilih bahan di kotak perkakas.”

Jendela baru: muncul rak besar berisi perkakas: (kayak lemari tanpa pintu, tampak depan, 3 dimensi)

besi ringan (baja), kayu, plastik, palu, gunting, tang, obeng, magnet U (bentuknya huruf U, kutub selatan di kiri, kutub utara di kanan), cermin datar, cermin cekung, cermin cembung, kaca bulat, balon gas hydrogen, balon gas helium, balon gas oksigen, balon gas nitrogen (masing-masing balon ditulis namanya: H2 untuk hydrogen, He untuk helium, O2 untuk osigen, N2 untuk nitrogen), ada 1 drigen solar (di drigennya ditulis tulisan SOLAR), dan ada 1 drigen oli (ditulis OLI di drigennya).

Jika player sebelumnya sudah membuat spion, maka cermin cembung dihilangkan dari kotak perkakas.

besi ringan (baja), kayu, plastik, ~~palu~~, gunting, tang, obeng, magnet U (bentuknya huruf U, kutub selatan di kiri, kutub utara di kanan), cermin datar, cermin cekung, ~~cermin cembung~~, kaca bulat, balon gas hydrogen, balon gas helium, balon gas oksigen, balon gas nitrogen (masing-masing balon ditulis namanya: H2 untuk hydrogen, He untuk helium, O2 untuk osigen, N2 untuk nitrogen), ada 1 drigen solar (di drigennya ditulis tulisan SOLAR), dan ada 1 drigen oli (ditulis OLI di drigennya).

Player harus menyentuh perkakas yang ada.

Jawaban benar: besi ringan/baja (bentuknya kotak tebal)

* jawaban benar: muncul ceklist di alatnya, muncul suara "great" (score 100)
* Jawaban salah: muncul tanda silang di alatnya. ada suara "ooouu" (score minus 20)

Jika jawaban benar, muncul professor menjelaskan mengapa jawabannya besi ringan: “besi ringan adalah bahan utama pembuatan pesawat.benda ini sangat kuat dibandingkan kayu dan plastik, namun mudah dibawa karena ringan.”

>> Kalo di scene 3 dia jawabnya bukan baja, score minus 20 tiap jawaban salah, tetapi dia punya 3 kesempatan menjawab..

kalo 3 kali salah menjawab maka muncul teks: kesulitan membuat sayap? Coba buat bagian lain terlebih dahulu ☺.

Terus lanjut ke scene 4.

***Scene 4***

muncul teks: Kamu butuh alat untuk menempa baja agar berbentuk sayap. Pilih alat di kotak perkakas.

Jendela baru: Muncul kotak (lemari) perkakas, tanpa besi.

~~besi ringan (baja)~~, kayu, plastik, palu, gunting, tang, obeng, magnet U (bentuknya huruf U, kutub selatan di kiri, kutub utara di kanan), cermin datar, cermin cekung, cermin cembung, kaca bulat, balon gas hydrogen, balon gas helium, balon gas oksigen, balon gas nitrogen (masing-masing balon ditulis namanya: H2 untuk hydrogen, He untuk helium, O2 untuk osigen, N2 untuk nitrogen), ada 1 drigen solar (di drigennya ditulis tulisan SOLAR), dan ada 1 drigen oli (ditulis OLI di drigennya).

Jika player sebelumnya sudah membuat spion, maka cermin cembung juga dihilangkan dari kotak perkakas.

~~besi ringan (baja)~~, kayu, plastik, ~~palu~~, gunting, tang, obeng, magnet U (bentuknya huruf U, kutub selatan di kiri, kutub utara di kanan), cermin datar, cermin cekung, ~~cermin cembung~~, kaca bulat, balon gas hydrogen, balon gas helium, balon gas oksigen, balon gas nitrogen (masing-masing balon ditulis namanya: H2 untuk hydrogen, He untuk helium, O2 untuk osigen, N2 untuk

Player harus menyentuh perkakas yang ada.

Jawaban benar: Palu

* jawaban benar: muncul ceklist di alatnya, muncul suara "great" (score 100)
* Jawaban salah: muncul tanda silang di alatnya. ada suara "ooouu" (score minus 20)

Player boleh milih beberapa kali sampai jawabannya benar.

Jika jawaban benar, muncul professor menjelaskan mengapa jawabannya palu: “palu adalah suatu pesawat sederhana yang dapat memberikan gaya jika dipukulkan, sehingga dapat merubah bentuk besi ringan menjadi pipih. Selain itu, besi memiliki sifat dapat ditempa, sehingga besi dapat dibentuk dengan palu.”

Jendela baru: Animasi: besi ditempa oleh palu terus berubah bentuk jadi sayap.

Muncul jendela baru: pesawat yang sudah ada badan + sayapnya (kalo sebelumnya udah buat spion, berarti ada spionnya juga)

teks pertanyaan: apa yang ingin kamu buat selanjutnya?

***Scene 5 (spion)***

Pesawat tinggal badannya aja (bagian sayap, spion, dan api jadi bayangan hitam). bayangan sayap, spion, dan api pada pesawat dibuat semencolok mungkin.

Jika player sebelumnya sudah membuat sayap, maka pesawat tinggal badan dan sayapnya saja.

teks pertanyaan: apa yang ingin kamu buat?

Pada bagian ini player bebas menentukan dia mau bikin apa, dengan cara menyentuh bayangan sayap/spion.

Kalo dia pilih spion, muncul teks: Spion adalah benda yang membantumu melihat benda besar menjadi kecil dan benda jauh terlihat dekat dan jelas. Pilih benda di kotak perkakas.

Jendela baru: muncul rak besar berisi perkakas:

besi ringan (baja), kayu, plastik, palu, gunting, tang, obeng, magnet U (bentuknya huruf U, kutub selatan di kiri, kutub utara di kanan), cermin datar, cermin cekung, cermin cembung, kaca bulat, balon gas hydrogen, balon gas helium, balon gas oksigen, balon gas nitrogen (masing-masing balon ditulis namanya: H2 untuk hydrogen, He untuk helium, O2 untuk osigen, N2 untuk nitrogen), ada 1 drigen solar (di drigennya ditulis tulisan SOLAR), dan ada 1 drigen oli (ditulis OLI di drigennya).

Jika player sebelumnya sudah membuat sayap, maka besi dan palu dihilangan dari kotak perkakas.

~~besi ringan (baja)~~, kayu, plastik, ~~palu~~, gunting, tang, obeng, magnet U (bentuknya huruf U, kutub selatan di kiri, kutub utara di kanan), cermin datar, cermin cekung, cermin cembung, kaca bulat, balon gas hydrogen, balon gas helium, balon gas oksigen, balon gas nitrogen (masing-masing balon ditulis namanya: H2 untuk hydrogen, He untuk helium, O2 untuk osigen, N2 untuk nitrogen), ada 1 drigen solar (di drigennya ditulis tulisan SOLAR), dan ada 1 drigen oli (ditulis OLI di drigennya).

Jawaban benar: cermin cembung

* jawaban benar: muncul ceklist di alatnya, muncul suara "great" (score 100)
* Jawaban salah: muncul tanda silang di alatnya. ada suara "ooouu" (score minus 20)

Kalo jawab benar, muncul jendela baru: Pesawat yang sudah dilengkapi spion (spion tidak lagi berupa bayangan hitam)

Muncul professor memberikan penjelasan mengapa jawabannya cermin cembung: “cermin cembung bersifat mengumpulkan cahaya, cermin ini akan membuat bayangan benda terlihat lebih kecil dari ukuran sebenarnya sehingga benda besar di belakang pesawatmu akan terlihat secara utuh dalam cermin cembung.”

Muncul teks pertanyaan: apa yang ingin kamu buat selanjutnya?

Kalo jawaban dia salah (milih benda lain selain cermin cembung), score-nya minus 20 tiap jawaban salah, tetapi dia punya 3 kesempatan menjawab, kalo 3 kali salah menjawab maka muncul teks: kesulitan membuat spion? Coba buat bagian lain terlebih dahulu ☺.

***Scene 6 (Bahan bakar)***

Scene ini muncul jika pesawat sudah lengkap.

Jendela baru: pesawat lengkap dengan sayap dan spion.

Profesor: Selamat, pesawatmu sekarang sudah jadi. Saatnya mengisi bahan bakar ☺

Jendela baru: muncul rak besar berisi perkakas:

~~besi ringan (baja)~~, kayu, plastik, ~~palu~~, gunting, tang, obeng, magnet U (bentuknya huruf U, kutub selatan di kiri, kutub utara di kanan), cermin datar, cermin cekung, ~~cermin cembung~~, kaca bulat, balon gas hydrogen, balon gas helium, balon gas oksigen, balon gas nitrogen (masing-masing balon ditulis namanya: H2 untuk hydrogen, He untuk helium, O2 untuk osigen, N2 untuk nitrogen), ada 1 drigen solar (di drigennya ditulis tulisan SOLAR), dan ada 1 drigen oli (ditulis OLI di drigennya).

Player memilih perkakas yang tersisa di lemari perkakas (menyentuh salah satu).

Jawaban benar: Balon gas Hidrogen.

* jawaban benar: muncul ceklist di alatnya, muncul suara "great" (score 100)
* Jawaban salah: muncul tanda silang di alatnya. ada suara "ooouu" (score minus 20)

player boleh memilih sampai jawabannya benar.

Muncul Professor muncul: “wow, kamu cerdas! Hydrogen adalah bahan bakar pesawat luar angkasa. Selamat menikmati perjalanan!. Tapi hati-hati dengan benda-benda luar angkasa. Jaga keselamatan. Selamat jalaaaan! ☺ “

**Scene 7**

Jendela baru: Gambar tokoh bergerak-gerak dan pesawat lengkap. Player harus menyentuh tokoh dan menaikkan tokoh ke atas pesawat.

Muncul teks: “Silakan naik ke pesawat.”

Jendela baru: Tokoh sekarang duduk didalam pesawat, menghidupkan tombol on mesin pesawat.

Jendela baru: pesawat bergerak terbang dengan api menyala.

To be continued… (Masuk ke modul 2…)