Catch Fish And Trash

*Kelompok 17B Khaidar Ali - Aji Ibram*

Background

Game ini berlatar di lautan tropis yang penuh kehidupan namun tercemar oleh sampah. Pemain berperan sebagai penjaga laut yang bertugas menangkap ikan dan membersihkan sampah dari laut sambil belajar tentang ekosistem laut dan pentingnya menjaga kebersihannya.

Game Identity / Mantra:

Tangkap yang baik, buang yang buruk. Edukasi sambil bermain.

Design Pilalrs:

* Edukatif
* Menyenangkan
* Sadar Lingkungan

Genre/Story/Mechanics Summary:

Game 2D side-scrolling di mana pemain mengendalikan jaring atau alat tangkap untuk mengambil objek dari laut. Pemain harus memilih objek dengan bijak—ikan yang sehat akan menambah poin, sementara sampah akan membuka fakta edukatif dan mengurangi skor jika diabaikan. Terdapat juga sistem pencapaian berdasarkan koleksi spesies ikan dan jenis sampah yang berhasil diidentifikasi.

Features:

* Koleksi berbagai jenis ikan dengan info edukatif
* Deteksi dan klasifikasi sampah di laut
* Poin dan penalti berdasarkan pilihan pemain
* Level yang meningkat dengan tantangan berbeda
* Mode edukasi dengan galeri informasi

Interface:

Pemain menggunakan tombol panah (atau swipe pada mobile) untuk menggerakkan alat tangkap ke kiri dan kanan. Tombol/tap untuk menurunkan alat tangkap dan menangkap objek. Setelah objek tertangkap, akan muncul info singkat tentang objek tersebut.

Art Style:

Gaya 2D kartun berwarna cerah dengan ilustrasi ramah anak-anak. Elemen laut digambar dengan gaya sederhana namun jelas, dengan efek air dan animasi kecil untuk objek bergerak.

Storyboard:

Panel 1: Judul & Intro

Visual: Laut bersih perlahan berubah jadi kotor.

Teks: “Laut kita butuh bantuanmu!”

Aksi: Pemain klik “Mulai”.

Panel 2: Gameplay

Visual: Pemain di atas kapal, alat tangkap turun ke laut.

Aksi: Tangkap ikan atau sampah.

Efek: Muncul info singkat setelah tangkapan.

Panel 3: Hasil Akhir

Visual: Tabel jumlah ikan & sampah yang ditangkap.

Teks: “Kamu menyelamatkan laut hari ini!”

Aksi: Klik “Lanjut” atau “Main lagi”.

Panel 4: Galeri Edukasi

Visual: Kartu berisi gambar ikan & sampah + penjelasan.

Teks: “Pelajari apa yang ada di laut.”

Music/Sound:

Bagian Jenis Musik Referensi Suara

Menu Utama Tropikal santai, ukulele ringan Laut, burung camar

Gameplay Ceria, ritmis, nada ringan Splash air, suara ikan (pop), efek tangkap “cling”

Info Edukasi Suara pop-up halus + narasi opsional Musik latar ambient lembut

Level Selesai Jingle pendek penuh semangat “Ting!” + sorakan lembut anak-anak

Galeri Edukasi Musik lembut untuk belajar Efek buka kartu, geser info

Development Roadmap/Launch Criteria:

Platform: Steam/Google Play/iOS/Web. Audience: Age/gender/interests.

|  |  |
| --- | --- |
| Milestone 1: Mechanics complete - 0/0/00  Milestone 2: Boss fights complete - 0/0/00  Milestone 3: Levels complete - 0/0/00 | Milestone 4: Polish complete - 0/0/00  ---------------------------  Launch Day: 0/0/00 |