

Idé generering:

# Stine Aagaard

## FISHERMAN

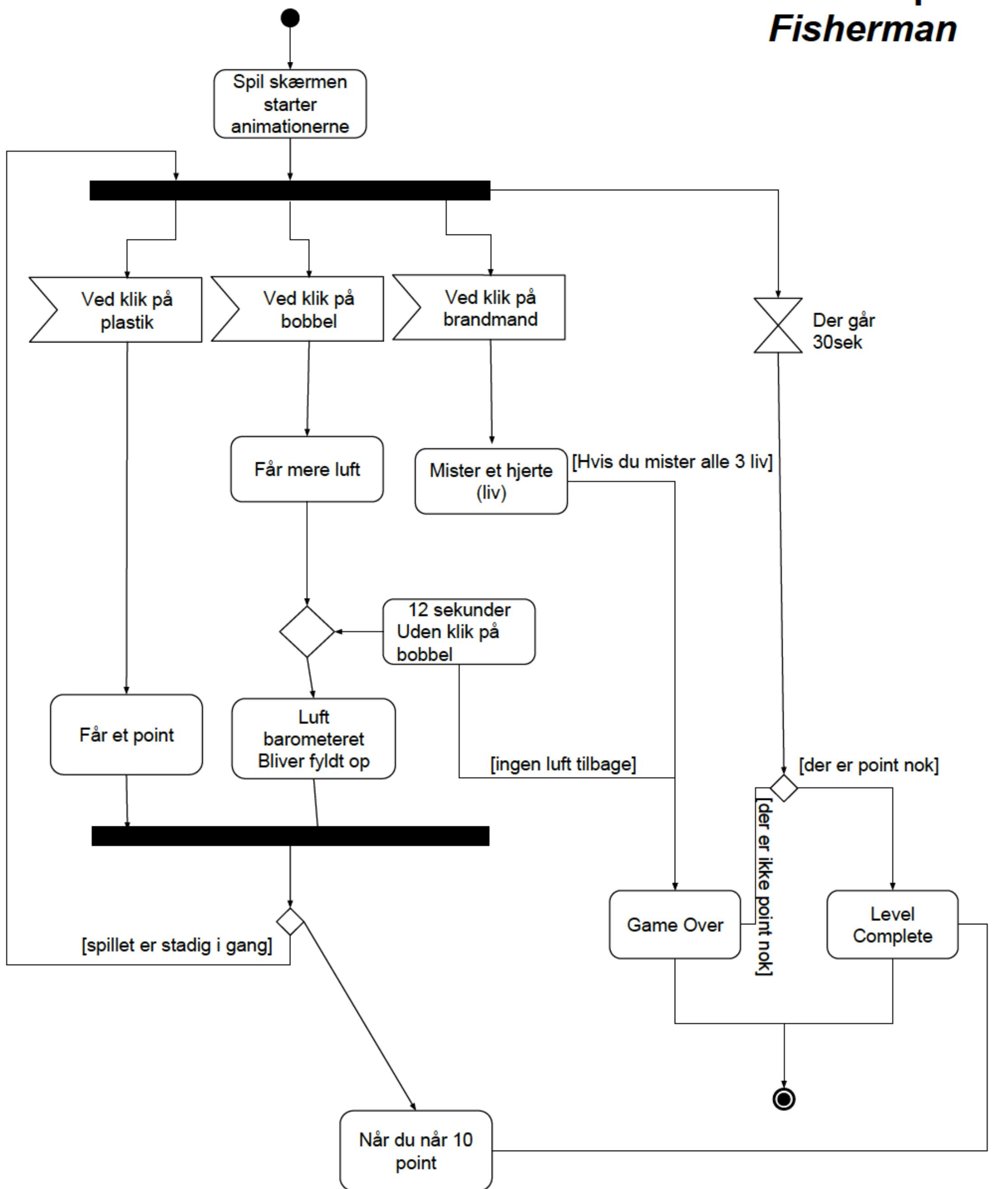
idé: Fiskermanden og hans søn er træt af, at deres fisk og hav er forurentet med plastik og andet. Så de beslutter sig for at gøre noget ved sagen. De sejler ud på havet med deres fiskekutter og sender sønnen ned i havet med snorkel og net for at fiske alt plastikken op af havet.

For hver stykke plastik du fanger alt efter hvilket slags det er, får du 3 plus point.  
Du har 60sek til at samle så meget plastik du kan.

OBS! du har tre liv så pas på brændmændene og hajerne de giver -1 minus liv.

OBS OBS! Skynd dig! du kan kun holde vejret i 12sek ad gangen. Hvis ikke du når op til overfladen inden du mister vejret er det GAME OVER.

# Mit spil *Fisherman*



NAVN: Stine Aagaard

SPILNVN: Fisherman

Pitch: Fisherman er et spil der forsøger at kommentere på åden barske realitet om forureningen af havet på en børnevenlig måde. Spillet er ment både til store og små børn, men kan også nydes af voksne pga dets realistiske plot:

En fiskermand og hans søn er trætte af forureningen af deres fisk forudsaget af plastik og beslutter sig for at tage sagen i egen hånd.

Man spiller sønnen som bliver sendt ned i havet med et net og skal samle så meget plastik som han kan. Man skal også samle bobler så han kan blive dernede i længere tid. men pas på for rammer du brændmændene så mister du et liv. Samler du heller ikke nok bobler så mister du alle liv og så er det gameover

