

TUGAS DESAIN GAME FINAL
UPNIAN : TALENT SEEKER



Disusun oleh :

Subairi	21081010019
Ihza Fajri Rahmadi	21081010043
Raihan Rafi Listyan Putra	21081010226
Muhammad Bintang Nugraha	21081010071

Kelas : Aplikasi Game
Semester : Ganjil 5

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA FAKULTAS ILMU
KOMPUTER
UPN "VETERAN" JAWA TIMUR
2023

❖ Tema Aplikasi Game

Kelompok kami memilih tema aplikasi game yakni simulasi ujian rekrutmen staff UPN .

❖ Konsep

- Menyelesaikan tantangan ujian.
- Berusaha untuk mendapatkan nilai maksimal dalam soal ujian.

Pemain akan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang diberikan dengan target pencapaian / nilai setinggi tingginya.

❖ Keyword

Simulasi ujian, ujian.

❖ Latar Belakang

Game “UPNIAN : Talent Seeker” dikembangkan sebagai alat inovatif untuk memberikan pendidikan moral, etika, dan pelatihan kepada calon Pegawai Kampus Bela Negara (KBN) sekaligus menawarkan persiapan praktis sebelum ujian sesungguhnya. Berikut adalah alasan utama dibalik pengembangan game ini :

❖ Tujuan Utama:

Meningkatkan kualitas Staff KBN dengan memberikan pemahaman mendalam tentang tugas dan etika kerja yang baik didalam lingkungan Kampus Bela Negara.

Manfaat Utama:

- ❖ Edukasi Moral dan Etika : Memberikan pemahaman etika dan moral yang kuat kepada calon Staff kampus bela negara.
- ❖ Simulasi Pelatihan : Memungkinkan calon Staff KBN menjalani simulasi situasi dunia nyata di area kampus.
- ❖ Penghematan Biaya : Mengurangi biaya pelatihan konvensional.
- ❖ Pembelajaran yang Menarik : Membuat proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif.
- ❖ Evaluasi Kinerja : Memungkinkan evaluasi kinerja calon Staff KBN dalam berbagai situasi sigap dan tanggap.

Dengan demikian, game ini berperan penting dalam meningkatkan kualitas dan persiapan moral para calon Staff KBN, serta memberikan pendekatan yang efisien dalam pembelajaran sebelum mereka memasuki pekerjaan resmi sebagai Staff di area kampus bela negara.

❖ Dunia Cerita

Penceritaan :

Menceritakan di beberapa kampus yang memiliki staff dan dosen yang kurang disiplin dalam menaati aturan yang ada di area kampus dan juga jiwa bela negara nya sangat kurang yang dimana disini kami termotivasi untuk membuat game ini untuk menjadi landasan dasar dalam seorang veteran tes, ia telah melalui hujan dan badai berbagai macam tes di segala tempat.

Di sebuah kota kecil yang dikelilingi oleh hamparan hijau hutan dan sungai yang indah, terdapat sebuah universitas prestisius yang dikenal sebagai UPN (Universitas Prestasi Nasional). Di sini, seorang lulusan baru yang bersemangat, namanya Putra/Putri, telah lama bercita-cita untuk menjadi seorang pegawai UPN yang bertanggung jawab dan berdedikasi untuk bela negara.

Suatu hari, ketika Putra/Putri baru saja lulus, dia mendengar kabar tentang rekrutmen pegawai staff di UPN. Putra/Putri sangat bersemangat untuk bergabung, tetapi dia tahu bahwa untuk berhasil, dia harus melewati serangkaian ujian dan misi yang menantang.

Misi pertama Putra/Putri adalah "Misi Belajar". Selama beberapa hari, dia harus mempelajari secara mendalam tentang berbagai aspek universitas, sistem pendidikan, dan nilai-nilai inti yang menjadi landasan UPN. Dia menghadiri kelas-kelas, berbincang dengan dosen, dan membaca sebanyak mungkin tentang sejarah dan budaya universitas. Putra/Putri juga diajak untuk berinteraksi dengan mahasiswa dan staf yang telah lama berkarya di UPN, sehingga dia dapat memahami nilai-nilai kemanusiaan yang dikedepankan oleh universitas.

Misi kedua adalah "Misi Bela Negara". Putra/Putri diberikan tugas untuk memahami dengan lebih dalam konsep bela negara dan bagaimana hal tersebut terkait dengan peran UPN dalam masyarakat. Dia berpartisipasi dalam kegiatan sosial, seperti mengunjungi panti asuhan dan berkontribusi dalam program pelayanan masyarakat yang diselenggarakan oleh universitas. Selama proses ini, Putra/Putri bertemu dengan orang-orang yang memiliki pengalaman dalam bela negara dan dia mempelajari nilai-nilai keberanian, kejujuran, dan tanggung jawab yang menjadi prinsip utama dalam bela negara.

Misi terakhir adalah "Misi Excellence". Dalam misi ini, Putra/Putri diberikan kesempatan untuk berkolaborasi dengan staf dan dosen di UPN dalam proyek-proyek yang menuntut kreativitas, pemecahan masalah, dan kemampuan kepemimpinan. Dia harus menunjukkan kemampuan untuk bekerja sebagai tim, berinovasi, dan memberikan kontribusi positif kepada universitas.

Selama perjalanan panjang ini, Putra/Putri merasakan banyak tantangan dan belajar banyak hal baru. Dia tidak hanya mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru, tetapi juga menemukan makna sejati dari menjadi seorang pegawai UPN yang baik. Pada akhirnya, Putra/Putri berhasil menyelesaikan semua misi dengan sukses dan dengan bangga diterima sebagai bagian dari staf UPN yang berdedikasi untuk memajukan universitas dan bela negara. Dengan semangat yang tinggi, dia siap untuk mengabdikan diri dan berkontribusi secara maksimal untuk UPN yang dia cintai

❖ **Tema / Kata Kerja**

- Mengerjakan soal ujian rekrutmen staff UPN
- Berhasil lulus ujian
- Menjadi staff yang baik

❖ **Daftar Entitas**

KETERANGAN	TOKOH	SIFAT	LATAR TEMPAT
Protagonis Pria / Wanita	Putra	Berambisi	Rumah, Jalan, Area kampus
	Putri		
Figuran	Ayah	Tegas	Rumah
	Ibu	Sabar, Penyayang	
	Adik	Ceria, Pintar	
	Pengawas	Tegas dan disiplin	Tempat Tes
	Mentor	Informatif, suka memberikan challenge	Semua area
	Pustakawan	Jutek dan cuek	Perpustakaan
Antagonis	Calo	Menghasut	Area lokasi tes

❖ **Objek**

- Komputer.
- Motor.
- Surat.
- Batu.
- Mobil.

- Buku

❖ **Latar**

- Rumah.
- Jalan.
- Area tes.
- Kampus.
- Ruang ujian.
- Perpustakaan.
- Lapangan.

❖ **Logika Internal**

- Pengetahuan / prinsip keilmuan dan bela negara dalam cerita sama dengan dunia nyata.
- Karakter menggunakan komputer untuk mengerjakan tes.
- Terdapat 3 jenis tes rekrutmen, yaitu :
 - Tes Intelegensi Umum (TIU)
 - Tes Wawasan Kebangsaan (TWK)
 - Tes Karakteristik Pribadi (TKP)

Dunia Gim

❖ Karakter

- Protagonis : Putri, Putra.
- Sampingan : Ayah, Ibu, Adik, Mentor, Pengawas, Staff.
- Antagonis : Calo.

❖ Aturan Gim

- Pemain harus menyelesaikan sebuah event/misi untuk bisa lanjut ke event/misi selanjutnya.
- Setiap jenis tes mempunyai 10 soal.
- Tiap soal diberikan batas waktu 10-30 detik, tidak menjawab tidak mendapat skor.
- Tiap soal yang dijawab benar akan memberikan 10 poin.
- Jika karakter menjawab salah , tidak mendapat skor.
- Karakter dianggap lulus jika mencapai 250 poin atau melebihi.
- Karakter dianggap gagal jika tidak mencapai minimal 250 poin.
- Karakter gagal bisa mengulangi mengerjakan tes dari awal.

● Integrasi Dunia Cerita ke Dunia Gim




❖ Library


Gim secara keseluruhan : Unity Engine, Ink.Runtime,


❖ Source C#

```
1  using UnityEngine;
2  using Ink.Runtime;
3
4  0 references
5  public class InkManager : MonoBehaviour
6  {
7      1 reference
8      public TextAsset inkJSONAsset;
9      3 references
10     private Story story;
11
12     0 references
13     void Start()
14     {
15         story = new Story(inkJSONAsset.text);
16     }
17
18     0 references
19     void Update()
20     {
21         if (story.canContinue)
22         {
23             Debug.Log(story.Continue());
24         }
25     }
26 }
```

DESAIN KARAKTER


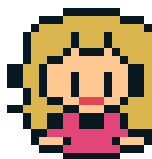

Karakter	
Nama : Putra	<div>Gambar</div> 
Peran : Protagonis	
Sifat : Berambisi	
Kemampuan : Menjawab Pertanyaan Ujian / Tes	
Keterangan Satu di antara pilihan karakter utama yang dijalankan pemain, bertujuan untuk mencapai tempat Ujian dan Mengerjakan Ujian dengan lancar dan lulus	

Karakter	
Nama : Putri	<div>Gambar</div> 
Peran : Protagonis	
Sifat : Berambisi	
Kemampuan : Menjawab Pertanyaan Ujian / Tes	
Keterangan Satu di antara pilihan karakter utama yang dijalankan pemain, bertujuan untuk mencapai tempat Ujian dan Mengerjakan Ujian dengan lancar dan lulus	



Karakter	
Nama : Ayah	<div>Gambar</div> 
Peran : Sampingan	
Sifat : Tegas	
Kemampuan	
Keterangan ayah adalah support system bagi karakter putra atau putri	

--	--




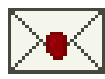
DESAIN KARAKTER

Karakter	
Nama : Ibu	<div>Gambar</div> 
Peran : Sampingan	
Sifat : Sabar, Pengasih	
Kemampuan	
Keterangan ibu adalah support system bagi karakter putra atau putri	
Karakter	
Nama : Adik	<div>Gambar</div> 
Peran : Sampingan	
Sifat : Ceria, Pandai	
Kemampuan	
Keterangan adik adalah support system bagi karakter putra atau putri	
Karakter	
Nama : Pengawas	<div>Gambar</div> 
Peran : Sampingan	
Sifat : Tegas, Disiplin	
Kemampuan	
Keterangan mengawasi ujian dan menjelaskan aturan aturan dalam ujian	


--	--


Karakter	
Nama : Calo	<div>Gambar</div> 
Peran : Antagonis	
Sifat : Licik, Mata duitan, Korup	
Kemampuan : Menghasut protagonis menjadi calon staff KBN yang baik dan jujur	
Keterangan Calo lokal yang berusaha “membantu” para calon staff KBN untuk mencapai tujuannya menjadi staff dengan “cara curang”.	
Karakter	
Nama : Pustakawan	<div>Gambar</div> 
Peran : Sampingan	
Sifat :	
Kemampuan :	
Keterangan :	



DESAIN OBJEK



Objek	
Nama : Komputer	<div>Gambar</div> 
Fungsi : Media untuk mengerjakan tes / ujian dalam gim	
Sifat : <i>Unbreakable, Interactable</i>	
Keterangan sebagai alat ujian karakter putra atau putri	
Objek	
Nama : pintu kamar	<div>Gambar</div> 
Fungsi pembatas ruangan karakter utama	
Sifat : <i>Interactable</i>	
Keterangan sebagai perantara kamar dengan rumah	
Objek	
Nama : Pintu ruang ujian	<div>Gambar</div> 
Sebagai perantara area test dengan ruang ujian	
Sifat : <i>Interactable, Gembok</i>	
Keterangan : Dapat dibuka dengan kunci yang harus didapatkan di area test.	
Objek	
Nama : Surat	<div>Gambar</div> 
Fungsi : Membuka pintu ruang ujian	
Sifat : <i>Obtainable, Membuka Kunci</i>	
Keterangan : Dapat membuka pintu ruang ujian untuk memasuki	

ruang ujian.		
Objek		
Nama : Buku	<div>Gambar</div> 	
Fungsi : Referensi bacaan player untuk ujian		
Sifat : <i>Obtainable, Interactable</i>		
Keterangan : Berisi pengetahuan tertentu sesuai judul / topik dari buku		


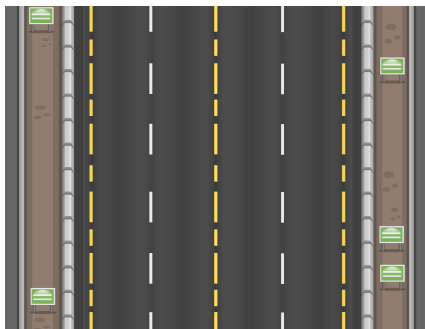
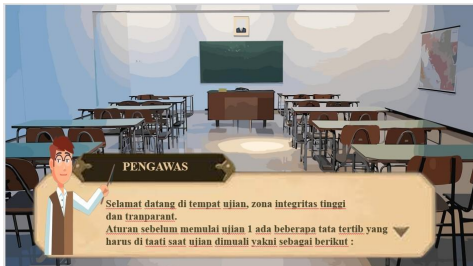
Objek	
Nama : Kendaraan Protagonis	
Fungsi : Sebagai kendaraan karakter menuju area test	
Sifat : <i>Breakable</i> , <i>Controllable</i> , Bergerak maju, kiri dan kanan	
Keterangan : Dapat melambat dan kencang sesuai dengan jenis power up yang diambil	

Objek	
Nama : Power Up - Listrik	
Fungsi : Menambah kecepatan motor	
Sifat : <i>Obtainable</i> , Aktif saat terkena motor karakter	
Keterangan : Berada random di jalan dan dapat mengenai motor	


Objek	
Nama : Power Down - Duri	 
Fungsi : Mengurangi kecepatan motor	
Sifat : <i>Obtainable</i> , Aktif saat terkena motor karakter	
Keterangan : Berada random di jalan dan dapat mengenai motor	

Objek	
Nama : Obstacle	 
Fungsi : Membunuh player saat mengenai	
Sifat : <i>Unbreakable</i> , Aktif saat terkena motor karakter	
Keterangan : Dapat berupa mobil parkir, batu dan pohon tumbang, jika mengenai player harus mengulangi perjalanan dari awal.	


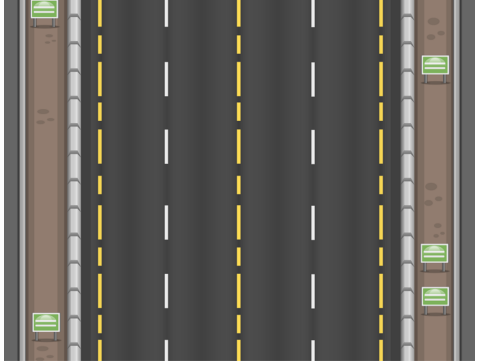

DESAIN LOKASI

Lokasi	
Nama : Rumah	<div>Gambar</div> 
Sifat : Gameplay	
Isi : Perabotan, <i>Furniture</i>	
<div>Keterangan</div> <div><i>Scene</i> awal permainan</div>	
Lokasi	
Nama : Jalan	<div>Gambar</div> 
Sifat : <i>Gameplay</i>	
<div>Isi :</div> <div>aspal jalan kendaraan lain</div>	
<div>Keterangan</div> <div>Perjalanan karakter dalam menuju ke kampus</div>	
Lokasi	
Nama : Tempat Tes / Ujian	<div>Gambar</div> 
Sifat : Latar permainan <i>quiz</i>	
<div>Isi</div> <div>kompute</div> <div>r</div>	
<div>Keterangan</div> <div>Ujian karakter dimulai</div>	


Lokasi	
Nama : Perpustakaan Kampus	<p>Gambar</p>
Sifat :	

<p>Isi :</p> <p>Buku</p>	
<p>Keterangan :</p> <p>Tempat di mana protagonis belajar untuk mempersiapkan diri menghadapi ujian</p>	

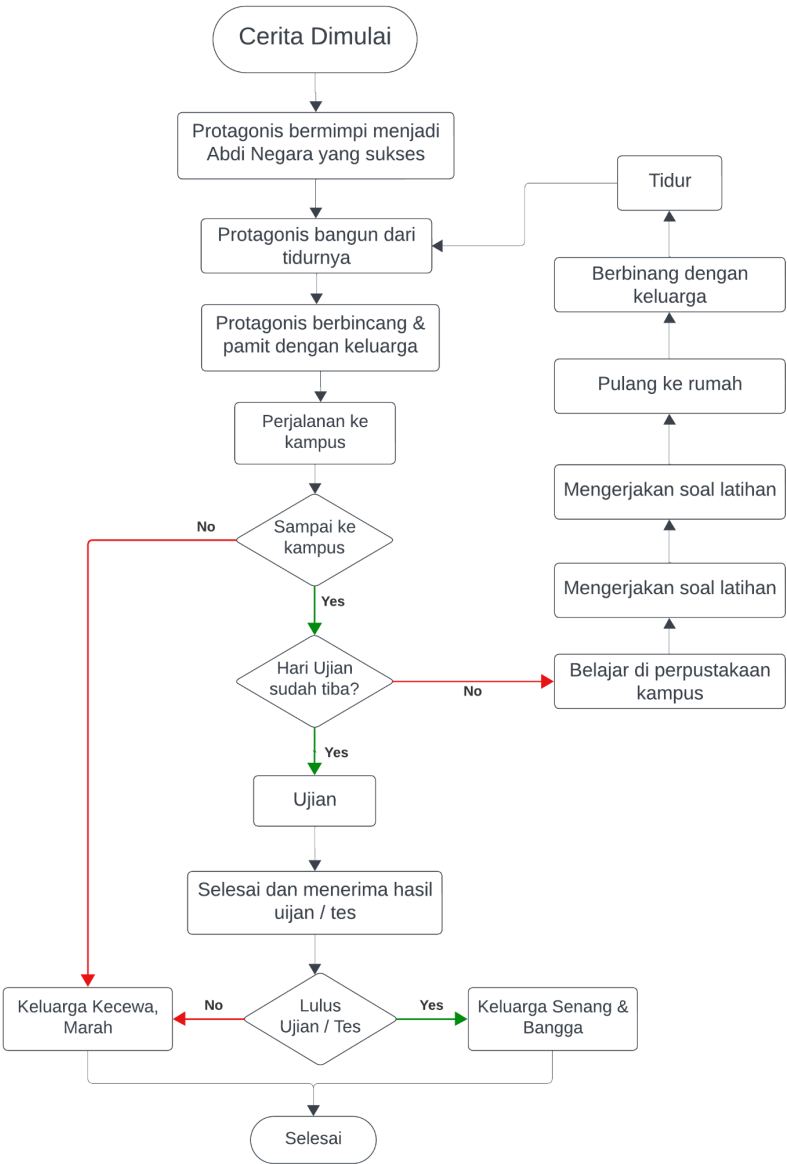
DESAIN PERISTIWA

Peristiwa	
Nama : Berbincang di Rumah dengan Keluarga	<p>Gambar</p> 
Lokasi : Rumah	
Karakter & objek : <ul style="list-style-type: none"> - Ayah - Ibu - Adik - Putra / Putri 	
Keterangan memberi semangat pada karakter	
Kontrol	Presentasi
Peristiwa	
Nama : Perjalanan menuju tempat test	<p>Gambar</p> 
Lokasi : Jalan	
Karakter & objek : <ul style="list-style-type: none"> - Putra / Putri 	
Keterangan perjalanan menuju tempat tes	
Kontrol	Presentasi
Peristiwa	
Nama : Melakukan tes / ujian	<p>Gambar</p> 
Lokasi : Tempat Tes / Ujian	
Karakter & objek : <ul style="list-style-type: none"> - Putra / Putri - Pengawas 	
Keterangan : Penentu karakter lulus atau tidak nya dalam ujian yang dia jalani.	

Kontrol	Presentasi Matematika 35% Psikologi 35% Kebangsaan 30%
---------	---

Peristiwa	
Nama : Pemberian mentoring	Gambar 
Lokasi : Awal semua event	
Karakter & objek : - Mentor	
Keterangan Mentor memberikan pelajaran moral dan instruksi permainan	
Kontrol	Presentasi

DESAIN ALUR PERISTIWA




Keterangan

DESAIN MEKANIKA GIM

Mekanika	
Nama : Quiz	<p>Gambar</p> 
Fungsi : Melakukan <i>load</i> / <i>generate</i> pada kuis dan memberikan skor tiap soal serta akumulasi skor selama permainan	
Sifat : <i>Multi-Choices, Real-time</i>	
Entitas : Protagonis	
Aturan : <ul style="list-style-type: none"> - Setiap soal akan diberikan waktu - Jika player telah memilih jawaban, akan lanjut ke soal selanjutnya. - Jika waktu habis akan lanjut ke soal selanjutnya dengan jawaban dinyatakan salah. 	
Mekanika	
Nama : <i>Vertical-Scroll</i>	<p>Gambar</p> 
Fungsi : Melakukan <i>load</i> jalan beserta objek rintangan, bantuan hingga <i>player</i> sekaligus batas waktu dsb.	
Sifat : <i>Vertically Scrolling Game</i>	
Entitas : Protagonis	
Aturan : <ul style="list-style-type: none"> - Motor akan cepat jika menyentuh power up - Motor akan melambat jika menyentuh power down. - Motor akan mati dan kembali jalan setelah masa jeda. - Waktu akan terus berjalan. - Karakter dinyatakan berhasil jika sampai garis finish pada tepat waktu. - Jika karakter tidak berhasil menyentuh garis finish sebelum waktu habis, maka player dapat mengulang perjalanan kembali. 	
Mekanika	
Nama : <i>Top-down roaming</i>	<p>Gambar</p> 
Fungsi : Karakter dapat melakukan penjelajahan pada area tertentu dalam sudut kamera top-down	
Sifat :	

Entitas : Protagonis	
Aturan : <ul style="list-style-type: none"> - Karakter akan melakukan dialog saat mendekati npc dan menekan tombol tertentu yang muncul - Karakter dapat menjelajahi area yang ditentukan 	

Mekanika	
Nama : Gembok (surat) - Kunci (pintu ruangan)	Gambar 
Fungsi : Untuk meruntutkan tahapan <i>gameplay</i> serta memberikan tantangan tambahan pada pemain	
Sifat :	
Entitas : Protagonis	
Aturan : <ul style="list-style-type: none"> - Jika ingin lanjut misi berikutnya harus mencari kunci pintu tes selanjutnya. 	

DESAIN ANTARMUKA

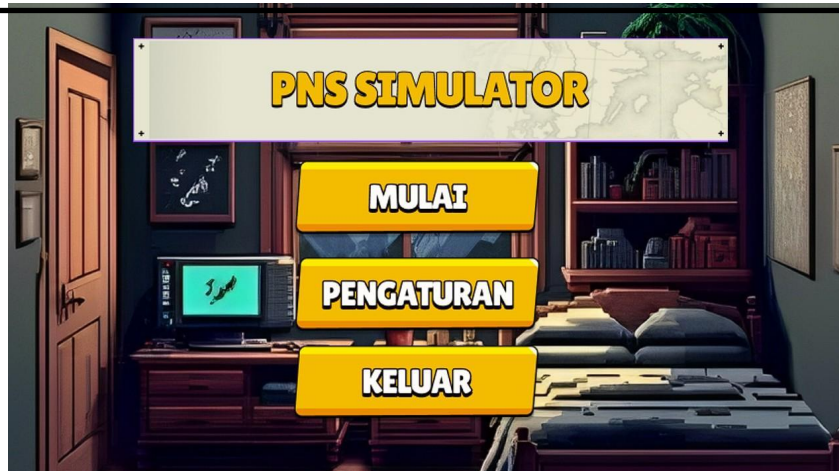
Antarmuka

Nama : Main Menu

Unsur-unsur :

- Mulai Permainan Baru
- Melanjutkan Permainan
- Pengaturan

Gambar



Antarmuka

Nama : Dialog / Percakapan

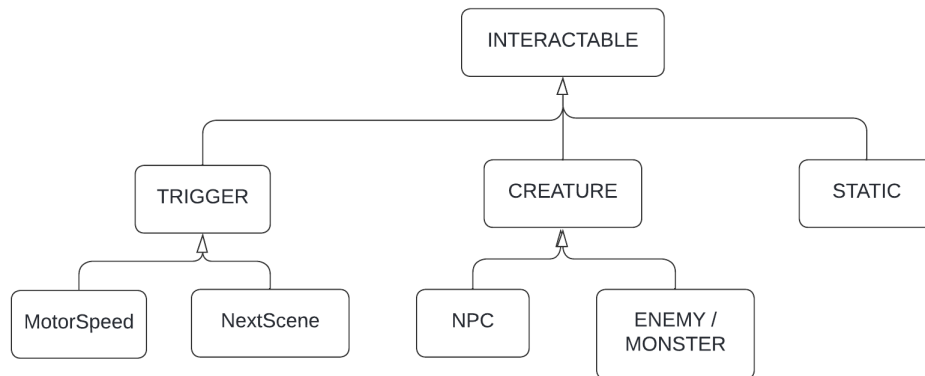
Unsur-unsur :

- Nama Karakter / Entitas
- *Script* dialog

Gambar



- Diagram Kelas Entitas



* Kode untuk mengatur pergerakan motor dari karakter protagonis / player pada gameplay di "Jalan"

```
using System.Collections;

using
System.Collections.Generic;

using UnityEngine;

public class motorController : MonoBehaviour
{
    public float motorSpeed;

    public float maxPos =
    5.401854f; Vector3 position;

    // Start is called before the first frame
    update void Start()
    {
        position = transform.position;
    }
}
```



```

    void Update()
    {
        position.x += Input.GetAxis ("Horizontal") * motorSpeed
        * Time.deltaTime;

        position.x = Mathf.Clamp (position.x, -5.401854f,
        5.401854f);

        transform.position = position;
    }

    void OnCollisionEnter2D(Collision2D col)
    {
        if (col.gameObject.tag == "Enemy Car")
        {
            Destroy (gameObject);
        }
    }
}

```

* Kode untuk memanggil mobil yang menjadi halangan secara acak pada “Jalan”

using System.Collections;

```

using System.Collections.Generic;

using UnityEngine;

public class carSpawner : MonoBehaviour
{
    public GameObject cars2;
}

```

```
public float maxPos = 5.201854f; public
float delayTimer = 10f; float timer;

void Start()

{

    timer = delayTimer;

}

void Update()

{

    timer -= Time.deltaTime; // Perbaikan: 'timer.delayTimer' diganti dengan
'Time.deltaTime'

    if (timer <= 0)

    {

        Vector3 carPos = new Vector3(Random.Range(-maxPos, maxPos),
transform.position.y, transform.position.z); // Perbaikan: '-5.201854f' diganti dengan
'-maxPos'

        Instantiate(cars2, carPos, transform.rotation); timer =
delayTimer;

    }

}

}
```

```

* Kode untuk memberikan kecepatan pada rintangan

mobil using System.Collections;

using

System.Collections.Generic;

using UnityEngine;

public class enemyCar : MonoBehaviour

{

    public float

    speed; void

    Start()

    {

    }

    // Update is called once per

    frame void Update()

    {

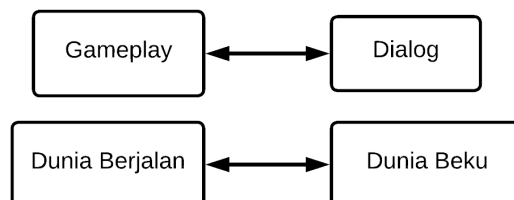
        transform.Translate(new Vector3 (0,1,0) * speed *

Time.deltaTime);

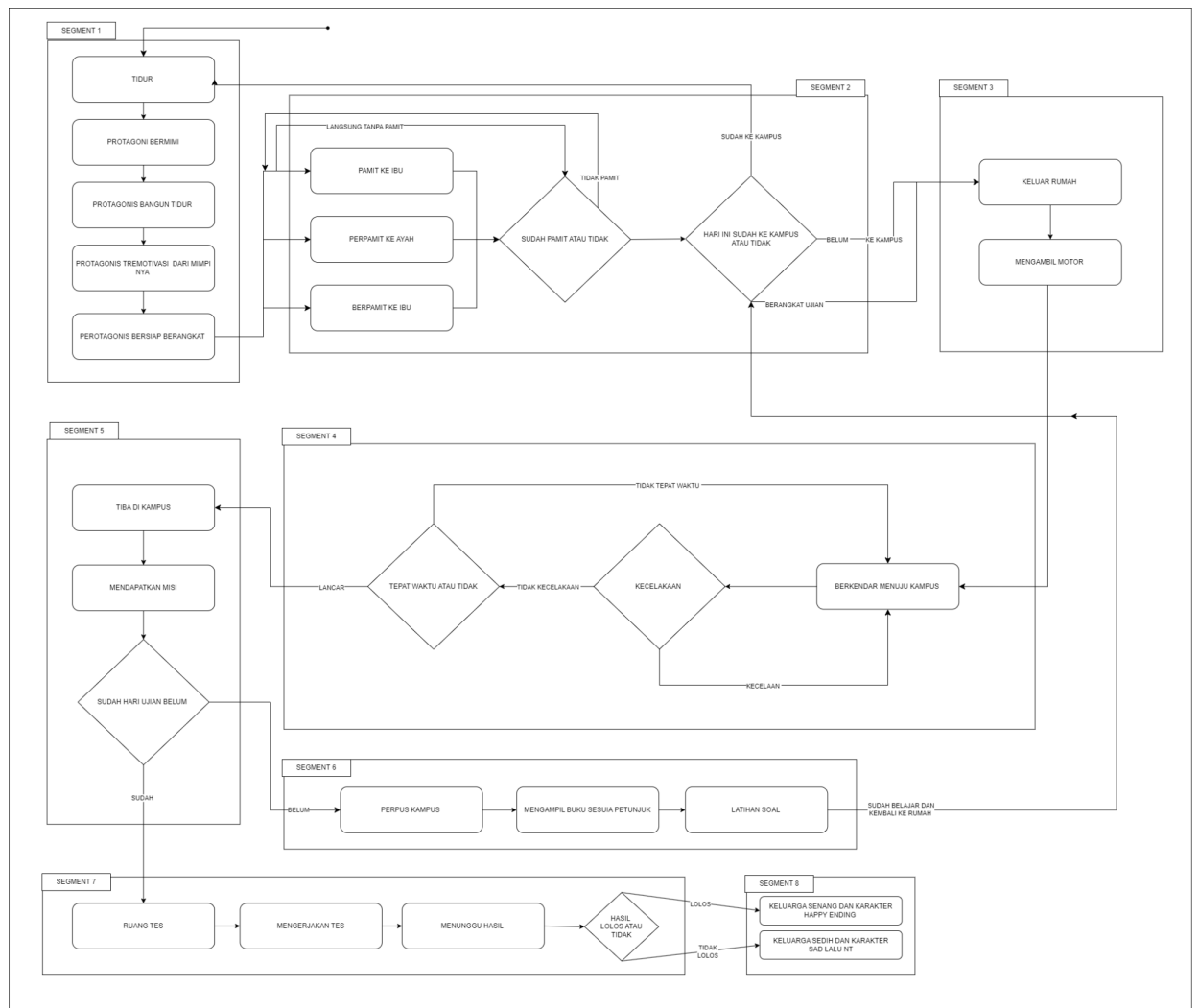
    }

```

- MSB *Engine Game*



- Diagram Alur Event



❖ MACRO UX

● TARGET PEMAIN

Target pemain pada game kami ini adalah :

1. Staff BLU.
2. Dosen BLU.
3. Calon Dosen atau staff BLU.

● PENGALAMAN dan ESTETIKA

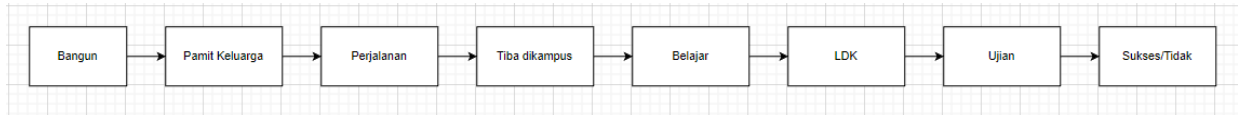
Tantangan pada game yaitu sebagai berikut:

1. Mengontrol pergerakan karakter untuk menghindari kendaraan saat perjalanan menuju tempat ujian.
2. Menjawab kuis atau soal ujian dengan benar agar lulus tes demi tes nya yang ada di game hingga dinyatakan lulus tes BLU.
3. Pengalaman naratif yang disajikan runtut dan jelas.

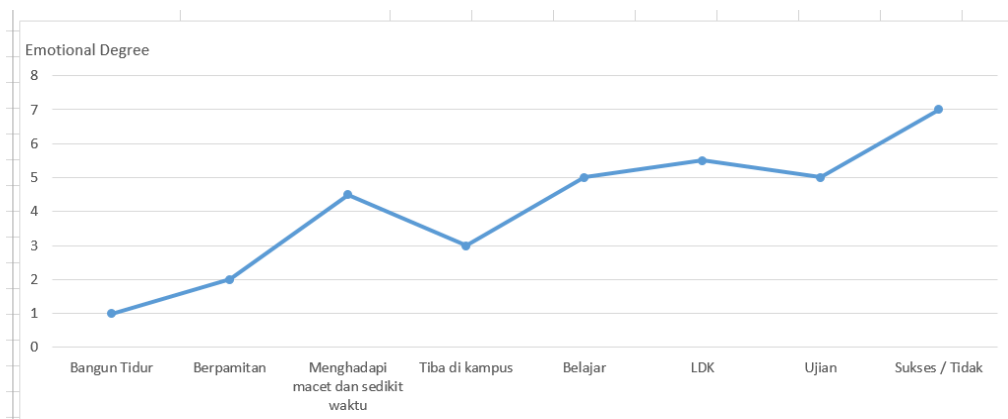
● JENIS CERITA DAN GAME

- o Jenis Cerita = Petualangan, *Slice of Life*
- o Jenis Game = Quiz, *Slice of Life*, 2D

● STORY ARC



● EMOTIONAL ARC

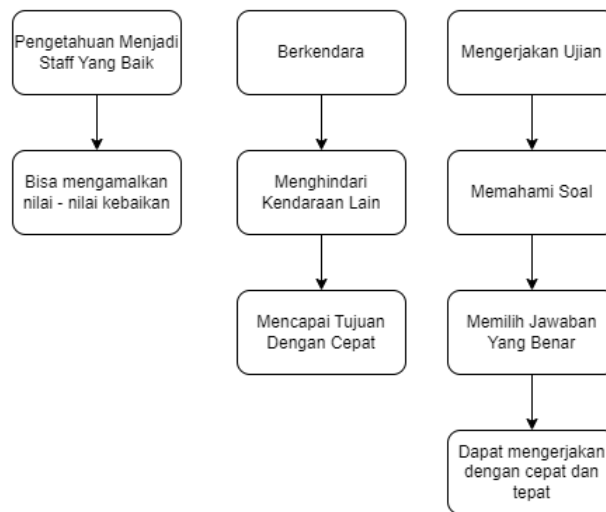


❖ MICRO UX

● ATOM KEAHLIAN

1. Kontrol dalam menghindari rintangan dan calo.
2. Mengerjakan soal dengan benar dan tepat waktu.
3. Menjadi staff yang baik.
4. Menjadi staff berpengetahuan luas.

● RANTAI KEAHLIAN



● KONTROL GAME

1. Pemain dapat memilih jenis karakter.
2. Pemain dapat mengontrol karakter dalam bidang terbatas dan melakukan interaksi dengan entitas maupun objek dalam dunia tersebut.
3. Pemain dapat mengontrol karakter untuk berkendara dan menghindari rintangan kendaraan lain nya.
4. Pemain dapat menjawab jawaban yang ada di objek komputer..

● TUJUAN GAME

Tujuan akhir di game ini adalah diharapkan seluruh jajaran dosen staff dan calon KBN dapat memahami dan mendalami jiwa bela negara yang baik, dalam area kampus.

❖ Kebutuhan Game Serious

1. **Jenis Game Serious :** Gim edukasi bela negara.

2. Kebutuhan Pembelajaran

- Tujuan : Mengasah kemampuan dan pemahaman pemain tentang etika moral serta pengetahuan dasar yang dibutuhkan dalam tes Rekrutmen Staff KBN.
- Konteks : Sebagai simulasi tes Rekrutmen Staff KBN, sehingga pemain diharapkan fokus dalam bermain, tidak sedang dalam kegiatan.

3. Profil Pemain

- Umur : 18-50 tahun.
- Pendidikan : SMA/SMK/MA/ SEDERAJAT. DAN SARJANA
- Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan

4. Pengalaman Pemain

- Genre narasi : *Slice of life*, karena *story arc* diambil dari yang terjadi di dunia nyata kehidupan seorang yang ingin membangun karir menjadi seorang Staff KBN.

5. Konten Pembelajaran

1. Konten pembelajaran diambil dari website UPN, <https://www.upnjatim.ac.id/kampus-belanegara/> dengan ,mengambil nilai-nilai yang diterapkan di UPN , terutama nilai-nilai Bela Negara.
2. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/225894/permenhan-no-8-tahun-2022>
3. https://id.wikipedia.org/wiki/Bela_negara#cite_note-7

6. Briefing

Menjadi Staff KBN yang baik dan bermoral

Di Setiap awal *scene*, akan diberikan *briefing* moral, tentang kiat kiat menjadi Staff KBN yang baik.

Staff KBN yang baik harus berkendara dengan baik dan tepat waktu /disiplin, sehingga saat mekanika *gameplay* di latar perjalanan, pemain tertantang untuk tidak menabrak dan memaksimalkan *power up* yang ada agar sampai tepat waktu.

Saat melakukan tes, pemain dituntut untuk teliti, karena dalam pekerjaan yang sesungguhnya saat sudah diangkat, Staff KBN mempunyai tanggung jawab yang besar untuk bekerja secara teliti.

7. Debriefing

Jika pemain lulus dalam ujian, karakter harus tetap rendah hati bersyukur, dan menjalankan tugasnya sebagai Staff KBN yang baik.

8. Kebutuhan teknologi

Platform : laptop dan pc , karena pemain dituntut untuk fokus, dan usaha dengan semaksimal mungkin dan memiliki laptop.

9. Integrasi Konten

Integrasi menggunakan integrasi kopel menengah, karena konten pembelajaran terdapat pada sebagian aspek narasi dan mekanika *game* dengan *goals* utama yaitu “Menjadi Staff Kampus Bela Negara yang baik di area kampus bela negara ”.