**[KERANGKA PERMAINAN UNEXPECTED GAME SECARA MENDETAIL]**

Pertama-tama player akan dispawn di lobby utama game Unexpected Camp dimana player dapat berinteraksi dengan banyak orang di map lobby terdapat pilihan, bermain solo/duo/squad(4). Dimana mereka diberi jeda 10 detik/waktu matchmaking untuk konfirmasi apakah ia benar-benar ingin main dengan pilihan tersebut. Namun hal tersebut dapat diskip oleh player dengan tombol yang ada.

Catatan : dalam permainan squad dan dua mereka dapat memilih karakter yang ada agar player paham dengan cerita/lore dala game unexpected camp pertama  
  
MAP LOBBY UNEXPECTED CAMP

MATCHMAKING BERHASIL

Player akan berpindah (place) dari lobby utama menjadi room tersendiri agar tidak tercampur dengan orang lain.

Disinalah Mulai ada perbedaan tergantung dengan pilihan Player

Kita mulai dengan squad/4 orang (ini adalah cerita canon atau cerita yang sesuai dengan cerita seluruhnya dalam unexpected camp series)

ACT 1 : BEGINNING

CUTSCENE MOBIL MENUJU AREA CAMPING BERSAMA DENGAN PENDAMPING

Latar : Menjelang Sore

Saat sampai di tujuan semua player turun dari mobil. Lalu pendamping memperintah player. “Ayo Anak-anak cepat, waktunya pasang tenda” lalu player menjawab “Siap pak”. Disinilah semua player akan mendapat minigames memasang tenda dimana mereka dapat bermain siapa yang paling cepat ataupun player yang malas/aras-arasan ya udah sama aja pokonya selesai.

Setelah mereka memasang tenda salah satu dari (karakter)player tersebut “trus kita ngapain ini, Bosen Bang!”, lalu ada player yang menyaut. “Gimana…….?....kalau kita keliling di camp ini aja yok. Pasti ada yang menarik.” Lalu player lainnya menyaut “benar juga, apa mungkin kita cari destinasi uji nyali buat malam nanti” lalu player yang terakhir. “jangan ah takut aku kalau uji nyali gitu”. Player pertama tadi menjawab “diiihhhh, takut bet jadi anak, ayo dong gk seru nih kalau Cuman bertiga” yang lain juga setuju “iya nih say, sayang kalau kamu gk ikut” lalu player terakhir “yaudah deh aku ikut, tapi jangan ditinggalin loh ya”. Lalu player pertama menjawab lagi “leh kalau ada hantunya ya kabur lah, gk peduli guah” player terakhir pun ngambek “😣” lalu player pertama “iya deh iya, maaf cuman bercanda aja gitu”. Ayo yoh kita keliling. Player pun dapat berkeliling layaknya game open world[bjir keren gk sih game Buatan gweh udah ada storynya ada minigamenya ada open world keren gk, mihoyo pun sujud sih. Bahkan sekelas tencent pun. Udah lah OOT cuy].

Setelah kalian berkeliling salah satu dari kalian menemukan gerbang/wilayah mencurigakan diseberang jalan sisi,belakang camp. Lalu player yang menemukan akan berkata “wah destinasinya ini aja gk sih” player lain pun setuju”……”.

Lalu player pun bergurau dan berunding kembali di dekat tenda mereka “kamu jadi ikut kan say” dan dijawab “ragu sih tapi yaudah lah” mereka semua pun tertawa dengan meledeknya.

Lalu pendamping pun datang menghampiri “waduh, apanih guys rame-rame, membicarain aku ya” player pun tertawa lalu pendamping menjawab lagi “ayo, sudah waktunya makan sore ini, sama juga kita bantuin buat nyiapin api unggun yuk”  
dan dijawab “siaaapppp”  
  
TIMESKIP DENGAN TULISAN “Kalian akhirnya membantu pendamping dalam menyiapka api unggun”

Kalian pun akhirnya berbincang “ayo uji nyalinya sekarang yok” lalu pernyataan tersebut disela oleh pendamping “hayo, mau uji nyali ya, gk boleh kalian harus tidur, besok banyak kegiatan”, player pun mengiyakan dengan muka lesu, namun mereka tak menyerah mereka segera menuju ke tenda mereka masing2. Dan berbicara lewat telepon HP. “ini kita tunggu saja 10 menit paling pendamping sudah mmolor”.

Tanpa mereka ketahui pendamping mendengarkan suara tersebut(karena pendamping berada di dekat tenda mereka karena menjaga agar mereka tidur. Disinilah player merasakan minigames dimana setiap player berusaha berpura-pura tidur saat pendamping berada di dekat tenda mereka.   
  
Dalam minigames berlangsung selama 1 menit. Dimana player chatting satu sama lain/membuka hp. Namun saat pendamping didekatnya player harus berhenti bermain hp atau berpura-pura tidur dengan menekan tombol spacebar/di hp.

Ketentuan menang/kalah ditentukan dengan semua player berhasil menghindari terciduk dari pendamping. Jika ada salah satu pemain gagal maka player akan mengulang dari awal minigames. Namun jika memperoleh kemenangan maka permainan akan dilanjutkan ke cerita selanjutnya.

Setelah minigames selesai player pun akhirnya berunding kembali “In kita harus ngecek nih si pendamping sudah tidur apa belum nih”, player 2 menjawab “iya sih, tapi satu orang aja sih”, “yaudah voting aja gimana”. “bagus tuh” mereka pun akhirnya voting siapa yang akan pergi ke tenda pendamping.

Jawaban dari player tergantung dengan pilihan player

Jika player pertama terpilih : “oke, tantangan diterima”  
Jika player kedua dan ketiga terpilih : “oke, aku nurut aja kalau gitu”  
Jika player keempat terpilih : “ahhh, masa aku sih” dan dijawab “iya dong buktinya semua pilih kamu”

Berlanjut ke minigames selanjutnya dimana salah satu player mencoba mengunjungi dan mengintp pendamping apakah sudah tidur.dimana player tersebut berjalan dari perkemahan mereka menuju ke tempat tenda sang pendamping.

MAP UNEXPECTED CAMP(dengan penunjuk arah dari arah perkemahan mereka menuju ke kemah si pendamping

Player yang di vote

Namun sesampainya di tengah jalan player dikagetkan dengan nenek-nenek yang berada di belakang pohon, “Duh Bikin kaget aja nek”. Nenek itu pun tertawa kecil lalu ia melarang player menuju ke area tempat terkutuk. “nak, kamu jangan coba-coba masuk ke area terkutuk itu ya”, lalu player pun bertanya “emangnya kenapa nek?” nenek pun berkata “udah nak nurut aja apa kata nenek.” Player pun tak bisa berkata apa2. Lalu ia melanjutkan menyelidiki tenda pendamping. Namun janggal sekali ternyata pendamping malah tidak ditemukan player pun kebingungan “loh….” Objective pun beganti ‘**Kembali ke perkemahan**’ player pun berjalan kembali ke perkemahan mereka. Namun di tengah perjalanan tidak dikagetkan oleh nenek tapi ada kucing yang jatuh dari pohon “heh” lalu setelah itu player berpikir “(nenek tadi kemana ya)” tanpa pikir panjang ia akhirnya kembali.

Player yang lainnya mereka menyiapkan apa yang diperlukan saat uji nyali nanti seperti senter 4,hp dan minuman sebagai jaga-jaga.

Player yang di vote pun kembali memberitahu bahwa pembimbing tidak ada di kemahnya  
Player itu pun tampak cemas “Tapi,guys…………………….. nggak jadi”, “apasih…..”

TIMESKIP DENGAN TULISAN “kalian berjalan menuju ujung perkemahan dekat denga area terkutuk itu”

ACT 2 : The Cursed Place

“oke kita bagi mencar aja kelilingnya…. Ya”, yang lainnya mengiyakan. Dan akhirnya semua player berkeliling di area terkutuk tersebut. Sampai akhirnya kalian menemukan pohon yang mencurigakan.

CUTSCENE (Kamera)MENGELILINGI POHON Lalu ada suara pohon jatuh

“apaan tuh”,

Kalian pun menghampiri sesuai waypoint yang ada. Lalu kalian menemukan sebuah gua. tanpa berbicara ada seorang anak kecil lewat dengan tertawa berbahak-bahak.

OBJECTIVE BERGANTI MENJADI BARU “LARI” dengan suara gong

Lalu ada bayangan yang mengejar sampai pintu keluar area terkutuk

Gambaran Bayangan yang mengejar

[BGM Menegangkan]

Jika player tertangkap, maka akan game over dan harus mengulangi game dari checkpoint sebelumnya

Dengan layar hitam dan suara gong “kamu tertangkap, {nama orang yang tertangkap} telah tertangkap” ketuk ulang.

Jika Player berhasil kabur atau mencapai gerbang keluar maka

Dengan layar hitam dan suara gong “Kamu Berhasil keluar, Lalu Kembali ke perkemahanmu”

Setelah player kembali ke perkemahan, sambil ngos-ngosan kalian pun berbincang kembali “eh-Sumpah…… itu apaan dah?”. Player 2 :“kunti bogel?”. Player terakhir “udah yok gk usah dipikirin. Udah malem juga. Tidur aja”. Player lain mengiyakan “iya, besok kita laporin ke pembimbing aja”  
Dengan layar hitam “kalian pun tidur” dengan suara gamelan.

Loading…

Disini permainan dipisah dimana salah satu player (player terakhir) diculik oleh pembimbing di dalam gua yang ditemukan oleh player sebelumnya.

Cerita Sisi player yang mencari.

Semua player telah keluar dari tenda mereka masing2 kecuali player terakhir. Player pun kebingungan “loh mana si-{player terakhir}, pasti belum bangun”. “kita prank aja yok”. “GAZZZZ”.

Dengan layar hitam “Kalian pun menyiapkan wajan dan barang-barang bising lainnya.

Kalian berada di depan tendanya “ayo……..3…2…1”.“{player terakhir} ayo bangun” suara wajan “loh….. kok dia gk ada”. Kalian kembali berbincang “Kita laporin ke pembimbing yok”, Player 2 “wait…… Jangan-jangan dia diculik juga duluan, kemarin kan si {player terakhir} kan bilang si pembimbing nggak ada. Jangan-jangan dia ilang”. Player 1 “sssttt….. udah jangan berpikir yang aneh2, kita coba cek aja”, player 3 “tapi luwh yakin emangnya?” player 1 menjawab “OK……… kita vote aja, siapa yang setuju kita lanjut. Siapa yang setuju kita pulang.. Oke!!”

Disini Player diberikan kebebasan memilih “Pulang”…..”Mencari {Player terakhir}” vote paling banyak maka itu pilihanya

Pilihan (Pulang)

Kalian bergegas menuju ke mobil untuk berjalan pulang dan memanggil polisi sesegera mungkin.

Cutscene dimana mobil menjauhi dari perkemahan.

Ending 1/3(Tidak Setia Kawan)

Cutscene dimana polisi menemui sebuah mayat seorang siswa(Effect Shock)

Pilihan Mencari {Player Terakhir}

Player 1 “Oke, Mayoritas setuju untuk mencari {player 4}. Mari kita selidiki hutan ini dan bertanya-tanya ke pekemah lainnya” Disini player dapat melakukan sepuasnya dengan bertanya-tanya ke NPC(tukang eskrim, nenek, pekemah lain, dukun, dan tukang parkir) dan mnecoba mencari clue.

Canon Clue didapatkan dengan salah satu player melihat sepatu di depan gerbang area terlarang.

Namun ada secret dimana kita bisa menghampiri NPC nenek2 lalu dia akan mengatakan “Kalian sudah kubilang jangan masuk ke area terlarang itu!!” player yang menghmapiri “(????? Apa coba?)” hal ini hanya penjelas saja

Secret NPC Dukun

Kembali ke topik, setelah salah satu melihat canon clue ia akan berkata “Guys, itu kan sepatunya si {player 4}.” Player kedua “Kok Bisa ada situ?” dan dijawab “kita kembali dulu aja yok” para player pun kembali ke perkemahan mereka.

“oke, mungkin aku paham sekarang, mungkin kita salah memasuki area terlarang tanpa izin, itulah mengapa kita terkena musibah ini”Player 2 “ya, benar” Player 3“jadi selanjutnya apa?”player 1 “Mau tidak mau kita harus ikut campur dalam hal ini, kita harus kesana lagi. Untuk menjemput {player 4} kembali” player 2“oke baiklah aku setuju” player 1 “oke mari kita mulai malam nanti!!”

Cutscene malam pun tiba

ACT 3 : FRIENDS?

“Tunggu kenapa gerbangnya tertutup?, hmmmm….. ayo kita cari jalan lain” Disini player dapat berkeliling untuk mencari jalan masuk, disini player diberikan dua pilihan, manjat pake tangga atau masuk lewat lubang[aduh lubang apa tuh😏 btw pilhannya gk ngaruh yah ges].

Setelah berhasil masuk kalian pun berkeliling sekali lagi dan harus mau atau tidak mau kalian harus menuju ke goa yang tampak mencurigakan kalian pun masuk.

Skip aja dulu gk paham mekanisme disini kurang Diskusi njir dev nya

Setelah semua player berhasil kabur dari goa dengan {player 4} kalian tidak bisa kabur dari area terkutuk itu, player dipaksa untuk mengecek pohon terkutuk itu. Setelah itu player bertemu dengan nenek sebelumnya dan ia berkata “Seharusnya kalian tidak ikut campur dengan urusan keluarga kami, tapi ya sudah lah, Sudah terlanjur. Jadi aku akan membantu kalian. Disini kalian akan menemukan 7(normal mode dan 15 untuk Hardcore mode) sesajen. Yang harus kalian lakukan simple. Cukup bakar sesajen2 tersebut ke dalam sumur sana agar mantranya menghilang. Dan jangan lupa ada yang mengejarmu si Ibu dan si {kecil}. Jadi, aku harap kalian berhasil. Jika tidak kalian akan mati/terjebak disini selama-lamanya” permainan ini mirip dengan cara bermain game Devour.

Sebelum kalian membakar sesajen yang terakhir, player akan dihampiri pendamping dan mengatakan “TUGGU, Kamu Seharusnya tidak melakukannya” player “kenapa? Apakah kau Dalang Dibalik semua ini?” pembimbing “aku akan jelaskan Nanti” player “aku sudah peduli dengan penjelasanmu, kamu sudah menculik temanku. Dan sekarang. Kau minta untuk berdamai, Apa maksudmu?” Pembimbing “Sudah kubilang, aku akan menjelaskannya nanti. Jadi Lepaskan sesajen itu” player “AHHH!! Aku tidak peduli dengan penjelasanmu” Player bersikeras untuk membakarnya. Disini kalian juga merasakan minigame yaitu (spam click Game) dimana pembimbing mencegahmu membakar sesajen dan player bersama semuanya harus spam click untuk memenangkannya. Jika kalah player harus mengulang dari awal dialog. Jika menang player akan meneruskan cerita.

Setelah membakarnya. Pembimbing akan berteriak bersama dengan suara si ibu yang menahan kesakitan akibat tersebut. Lalu setelah itu player melihat samar-samar polisi “Ayo Angkat dia, Cepat-cepat”

Dan Ya

Cutscene Ending

ACT 4 : SO, THAT’S THE END?