|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tanggal. 23 Oktober 2025 | GAME MECHANICS & LOOP | Project Manager. NUR RAFIQ H. |
| Kelas. Teknik Informatika B | **WATU BOLONG DESA BEJIARUM** | Team.   1. NUR RAFIQ HARIYADI   (2022150168) |
| 1. RULES 2. Pemain harus menutup kembali gerbang Watu Bolong sebelum fajar tiba (batas waktu berdasarkan siklus malam–hari). 3. Kegagalan dalam ritual atau tertangkap roh utama = kembali ke titik Penanda Roh terakhir (checkpoint spiritual). 4. Pemain hanya dapat membawa 4 item spiritual aktif (lentera, jimat, air suci, dan kain penutup). 5. Beberapa dialog, misi, dan jalan cerita hanya muncul jika Spiritual Awareness Meter cukup tinggi (diperoleh dari doa, pengamatan simbol, atau membantu arwah). 6. Alam sekitar (kabut, angin, arah jalan, hewan) berubah sesuai moral pemain — semakin banyak dosa atau ketakutan, semakin gelap dunia. 7. Setiap tindakan (melanggar adat, menolong arwah, mengabaikan ritual) mengubah keseimbangan spiritual dunia, memengaruhi ending dan kondisi desa. 8. PLAYER ACTIONS  |  |  |  | | --- | --- | --- | | Jenis Aksi | Deskripsi | Dampak | | Explore | Menjelajahi rumah, hutan, dan area sekitar Watu Bolong. | Menemukan item ritual, simbol, dan lokasi rahasia. | | Dialogue | Berinteraksi dengan warga, roh, dan arwah penjaga. | Mengubah moral & awareness meter, membuka jalur cerita baru. | | Ritual | Melakukan ritual penutup atau pemurnian dengan urutan doa & simbol. | Menenangkan arwah, membuka area baru, dan melemahkan kekuatan roh utama. | | Collect & Craft | Mengambil bahan mistis (air suci, bunga, abu dupa) dan membuat jimat pelindung. | Memperkuat daya tahan spiritual & stamina mental. | | Survive / Evade | Menghindari serangan roh, kabut hidup, atau pusaran arwah. | Menguji refleks, stamina, dan ketenangan pemain. | | Observe | Mengamati simbol kuno, aksara Jawa, dan tanda roh di lingkungan. | Meningkatkan Spiritual Awareness & mengungkap rahasia legenda. | | Pray / Meditate | Berdoa di titik sesajen atau makam leluhur. | Menyimpan progres & memulihkan kesadaran spiritual. |  1. GAME OBJECT  |  |  |  | | --- | --- | --- | | Kategori | Contoh Objek | Fungsi Gameplay | | Quest Item | Segel Bolong, Kain Ritual, Air Berkah | Item utama untuk menutup gerbang Watu Bolong. | | Cultural Artifact | Prasasti Bejiarum, Topeng Dukun, Ukiran Aksara | Meningkatkan awareness & membuka dialog atau ending tersembunyi. | | Environmental Hazard | Kabut hidup, pusaran arwah, arus roh | Tantangan survival yang menguji stamina & ketenangan. | | NPC / Spirit Entity | Mbah Sarmi, Laras, Kyai Bolong | Pemberi misi, penuntun moral, atau penguji spiritual. | | UI Object | Kompas Kabut, Jurnal Roh, Awareness & Fear Meter | Menunjukkan arah tujuan, progres spiritual, dan kondisi mental pemain. |  1. PLAYER SKILL  |  |  |  | | --- | --- | --- | | Skill | Cara Muncul di Game | Aspek yang Dilatih | | Observation Sense | Menemukan simbol rahasia dan petunjuk arwah di lingkungan. | Fokus, logika, dan kemampuan observasi. | | Ritual Memory | Menghafal urutan doa, mantra, atau posisi sesajen. | Ingatan & presisi saat tekanan tinggi. | | Fear Control | Mengatur napas & detak jantung agar tidak menarik perhatian roh. | Manajemen stres & ritme permainan. | | Cultural Reasoning | Menjawab teka-teki berbasis budaya Jawa atau pesan leluhur. | Pemahaman konteks budaya & edukasi spiritual. | | Stealth Focus | Menghindari roh dengan mendengarkan arah suara dan mengatur cahaya. | Refleks, timing, dan intuisi audio. | | Moral Decision-Making | Memilih antara keselamatan diri atau menolong arwah. | Empati & refleksi nilai kemanusiaan. |  1. GAME LOOP   Core Loop: Tantangan → Aksi Pemain → Hasil → Penghargaan → Narasi Lanjut   |  |  |  | | --- | --- | --- | | Fase | Deskripsi Spesifik | Contoh di Game | | Challenge | Pemain menerima misi spiritual dari Mbah Sarmi atau Laras. | “Temukan Segel Bolong dan tutup gerbang sebelum fajar.” | | Action | Eksplorasi, doa, ritual, dan menghindari roh. | Berjalan dalam kabut, membaca simbol, menyiapkan sesajen. | | Outcome | Keberhasilan atau kegagalan memengaruhi moral & fear meter. | Sukses → kabut memudar. Gagal → dunia jadi lebih gelap. | | Reward | Pemain mendapat jimat, peningkatan kesadaran, atau pengetahuan rahasia. | Menemukan “Air Berkah” membuka area pemakaman. | | Loop Back | Dunia berubah berdasarkan tindakan pemain; kabut, suara, dan perilaku roh ikut menyesuaikan. | Desa menjadi lebih hidup atau makin sunyi tergantung pilihan moral. |   Secondary Loops: Exploration, Learning, Fear, Progression, and Moral Loops that define the player’s experience and emotional growth.  Tagline: “Gerbang itu bukan dibuka dengan kunci, tapi dengan rasa takut.” | | |