Brain Call · Lihat, Fokus, Ingat!

Panduan Bermain

Brain Call adalah permainan fokus dan daya ingat untuk anak. Di setiap soal, 12 gambar muncul sebentar. Anak mengamati, lalu gambar ditutup, dan anak menjawab dari ingatan. Ada tiga mode dan tiga level. Permainan berbahasa Indonesia. Dibuat oleh haimasday production.

Cara memulai

1. Buka halaman akses, lalu ketuk **Main Online**. Atau buka file HTML master jika bermain tanpa internet.
2. Tunggu layar muat selesai, lalu isi **nama**, **umur** (1–99), dan pilih salah satu dari 6 avatar. Ketuk **Ayo Main!**
3. Di menu, pilih **Level** dulu, baru pilih **Mode**. Level yang sedang dipilih akan menyala. Setiap mode menampilkan bintang terbaik yang pernah didapat.
4. Tombol 🔊 di pojok mengatur suara (nyala/mati). Ketuk nama di pojok untuk kembali ke beranda.
5. Jika ada tahap yang belum selesai, di beranda bisa muncul tombol ▶ **Lanjutkan**. Nyawa, skor, dan jumlah soal benar ikut tersimpan.

Alur satu soal

1. **Mengingat.** Dua belas gambar terbuka. Di atas ada petunjuk dan timer mundur. Level 1: 15 detik, Level 2: 12 detik, Level 3: 10 detik. Kalau sudah hafal sebelum waktu habis, ketuk **Aku siap!** ✓.
2. **Gambar ditutup.** Muncul tulisan “Gambar ditutup… Siap menjawab?” lalu papan jawaban terbuka.
3. **Menjawab.** Cara menjawab tergantung mode (lihat halaman 2). Setelah salah atau benar, gambar dibuka lagi supaya anak bisa melihat.
4. Jawaban benar: “Hebat! / Pintar sekali! / Keren! / Mantap!” lalu **Lanjut ➜**. Setelah 5 soal benar, ketuk **Lihat Hasil**.
5. Jawaban salah: satu hati hilang, lalu **Coba Lagi** — anak mengingat ulang soal yang sama. Jika nyawa habis, tahap berakhir.

> Di layar permainan, tombol ⬅ mengembalikan ke menu. Jangan khawatir: kemajuan tahap tersimpan selama nyawa masih ada dan 5 soal belum selesai.

Tiga Mode Permainan

Semua mode memakai 12 gambar di papan. Yang berbeda adalah apa yang harus diingat dan cara menjawabnya.

1 Hitung Benda

"Ingat berapa jumlah tiap benda." Saat mengingat: "Perhatikan benda-benda ini dan hitung jumlahnya." Setelah ditutup, anak memilih angka: **Berapakah jumlah [nama benda]?** Ada tiga pilihan angka.

Level 1: 3 jenis benda. Level 2: 4 jenis. Level 3: 5 jenis, dan pilihan pengecoh lebih dekat ke jawaban yang benar. Satu jenis bisa muncul berkali-kali, sampai batas tertentu.

2 Benda Apa Saja?

"Ingat benda apa yang muncul." Setelah ditutup: **Benda apa saja yang ada di gambar tadi?** Ketuk nama di baris **Pilihan** untuk memindahkannya ke **Kolom Jawaban** (ketuk lagi untuk mengembalikan). Jika sudah yakin, tekan **Yakin!**

Hati-hati: di Pilihan ada benda **pengecoh** yang tidak muncul di gambar. Level 1: 3 jenis + 3 pengecoh. Level 2: 4 + 4. Level 3: 6 + 4. Urutan nama di kolom tidak harus sama dengan urutan di gambar; yang penting benda yang dipilih tepat.

3 Kembar & Beda

"Temukan yang sama & yang beda sendiri." Saat mengingat, perhatikan **warna, pola, dan bentuk**. Soalnya acak, 50–50:

- **Yang kembar:** "Benda apa yang memiliki kesamaan?" Pilih benda yang ada kembarannya (sama persis).
- **Yang beda sendiri:** "Benda apa yang beda sendiri?" Pilih benda yang tidak punya kembaran.

Cara menjawab sama seperti mode 2: pindahkan nama ke Kolom Jawaban, lalu **Yakin!** Level lebih tinggi = nampan pilihan lebih ramai, dan di Level 3 pasangan atau benda yang beda lebih banyak. Yang "sama persis" bukan sekadar sejenis (misalnya sama-sama balon), melainkan gambar yang benar-benar identik.

Gambarnya bermacam-macam: buah, makanan, hewan, kendaraan, mainan, dan benda sehari-hari. Di mode Kembar & Beda, sering muncul varian warna atau pola dari benda yang sama.

Skor, Nyawa, Level, dan Hasil

5 soal per tahap
Anak menang tahap jika mengumpulkan 5 jawaban benar. Nomor soal acak (contoh Soal #01482) hanya penanda, bukan urutan wajib.

3 nyawa ❤️❤️❤️
Setiap jawaban salah mengurangi 1 hati. Jika hati habis, muncul "Nyawa habis…" dan tahap berakhir. Jangan menyerah — bisa main lagi.

Skor
Benar di percobaan pertama = **100** poin. Benar setelah pernah salah pada soal yang sama = **50** poin. Skor maksimal satu tahap: 500 (5 × 100). Angka ⭐ di HUD adalah skor berjalan.

Bintang di hasil akhir
Jika tahap selesai, jumlah bintang = sisa nyawa (3, 2, atau 1). Kalau nyawa habis, bintang 0. Rekor bintang per mode dan level disimpan di kartu mode.

Level

- **Level 1 · Mudah** — waktu ingat 15 detik, lebih sedikit jenis benda.
- **Level 2 · Sedang** — waktu ingat 12 detik, jenis dan pengecoh bertambah.
- **Level 3 · Sulit** — waktu ingat 10 detik, papan lebih ramai, pengecoh di Hitung Benda lebih dekat ke jawaban benar.

Layar hasil tahap

1. Judul "Tahap Selesai!" atau "Nyawa habis…", plus skor dan mode · level.
2. Muncul 💬 **Kartu Ngobrol (untuk Ayah/Bunda)** — satu pertanyaan acak, misalnya "Benda apa yang paling gampang kamu ingat? Kenapa?" atau "Coba sebutkan 3 benda di rumah yang warnanya merah!" Gunakan ini untuk ngobrol sebentar, bukan untuk dinilai.
3. Tombol: **Naik ke [level berikutnya]** → (jika menang dan belum Level 3), **Main Lagi** (mengulang mode dan level yang sama), atau **Ganti Mode** (kembali ke menu).

HUD selama bermain menampilkan: nama mode, nomor soal (contoh Soal 3/5), dan skor ⭐. Tombol ⬅ kembali ke menu kapan saja.

Kalau anak salah, gambar dibuka lagi dengan tulisan "Yuk, ingat lagi!" Itu kesempatan belajar, bukan hukuman. Setelah "Coba Lagi", timer mengingat dimulai ulang untuk soal yang sama.

Tips Orang Tua & Cara Main di HP

Tips mendampingi anak

- Mulai dari **Level 1** dan coba ketiga mode bergiliran, baru naik ke Level 2 dan 3 bila anak sudah nyaman.
- Sesi pendek biasanya lebih enak. Isi **Lembar Pantau 30 Hari** (tanggal, mode, level, skor, durasi, paraf, catatan). Durasi dicatat orang tua karena game tidak menampilkan jam sesi.
- Puji usaha mengingat, bukan kecepatan menekan **Aku siap!** Biarkan anak memakai seluruh waktu jika perlu.
- Gunakan **Kartu Ngobrol** di akhir tahap. Pertanyaannya merangsang anak bicara tentang cara ingat, bukan menguji lagi.
- Kalau anak kehabisan nyawa, ajak napas sebentar lalu **Main Lagi** atau turunkan level. Skor 50 setelah salah tetap dihitung benar — yang penting anak mencoba ulang.
- Setelah 30 hari, cetak **Sertifikat Anak** dan tandatangani bersama. **Lembar Tantangan 30 Hari** bisa jadi rencana harian.
- Suara bisa dimatikan di menu (tombol 🔊 / 🔇) jika sedang di tempat sunyi.

Main online, pasang di HP, atau unduh HTML

Main Online. Buka halaman akses Brain Call, ketuk tombol Main Online. Game dimainkan langsung di peramban, termasuk di /main/ pada situs yang sama.

Pasang di HP (Android). Di Chrome, ketuk **Pasang di HP** pada halaman akses, atau buka menu tiga titik di pojok kanan atas, lalu pilih **Pasang aplikasi / Tambahkan ke layar utama**. Ikon akan muncul seperti aplikasi biasa dan membuka langsung ke permainan.

iPhone atau iPad. Buka halaman akses di Safari. Ketuk tombol **Bagikan** (kotak dengan panah ke atas), pilih **Tambah ke Layar Utama**, lalu **Tambah**. Tombol Pasang di HP di halaman akses juga menampilkan panduan ini.

File HTML Master. Unduh dari tombol Download File HTML Master. Ini file tunggal (gambar sudah tertanam). Buka di peramban komputer atau HP, bahkan tanpa internet. Profil, skor terbaik, dan tahap yang tertunda tersimpan di peramban itu sendiri.

Game resmi yang dipakai di situs akses adalah file HTML master yang sama. Tidak perlu akun atau masuk. Cocok dicetak bersama keempat bahan PDF ini, lalu dipakai di rumah dari hari ke hari.

Keterampilan yang dilatih: perhatian visual, mengingat jumlah, mengingat benda yang muncul, membedakan warna-pola-bentuk, dan memori kerja. Kartu Ngobrol menambah percakapan orang tua–anak setelah bermain.