

GAME DESIGN DOCUMENT  
Universitas AMIKOM Yogyakarta



## ABYSSAL VERDICT

**Nama :**

**Bagus Putra Wiratama (23.11.5560)**

**Puantorian Antasena Handoko (23.11.5553)**

**Dimas Bregas Khalis Sumarsana (23.11.5539)**

**Muh. Aidil Aqsa (23.11.5503)**

**Wahyu Adi Nugroho (23.11.5533)**



Oleh:  
Nama  
NIM

Diperbaharui:  
20 Januari 2018

## Daftar Isi

<b>ANALISIS</b>	<b>3</b>
<b>GAMBARAN UMUM</b>	<b>3</b>
<b>RATING</b>	<b>3</b>
<b>PLATFORM</b>	<b>3</b>
<b>CERITA DAN KARAKTER</b>	<b>4</b>
<b>GAMEPLAY</b>	<b>5</b>
<b>OVERVIEW</b>	<b>5</b>
<b>PLAYER EXPERIENCE</b>	<b>5</b>
<b>GAMEPLAY GUIDELINES</b>	<b>5</b>
<b>GAME OBJECTIVES &amp; REWARDS</b>	<b>5</b>
<b>GAMEPLAY MECHANICS</b>	<b>5</b>
<b>DESAIN LEVEL</b>	<b>6</b>
<b>CONTROL</b>	<b>7</b>
<b>ART STYLE</b>	<b>7</b>
<b>SOUND</b>	<b>7</b>
<b>USER INTERFACE</b>	<b>8</b>
<b>PENJADWALAN</b>	<b>9</b>

## Analisis

Game ini merupakan game action 2D bergaya soulslike dengan fokus utama pada pertarungan yang menantang, pergerakan karakter yang responsif, dan mekanik combat berbasis timing. Pemain akan mengendalikan karakter utama untuk melawan musuh menggunakan serangan jarak dekat, dodge, dash, dan kemampuan mobilitas seperti double jump.

Hal yang membuat game ini menarik adalah sistem combat yang mengutamakan ketepatan waktu dalam menyerang maupun menghindari. Pemain tidak dapat melakukan spam serangan ataupun dodge secara terus-menerus karena adanya stamina dan cooldown yang membatasi aksi pemain. Hal ini membuat pemain harus berpikir strategis dalam setiap pertarungan.

Tujuan utama game adalah memberikan pengalaman pertarungan yang menegangkan namun tetap adil, di mana kemampuan pemain dalam membaca gerakan musuh dan mengatur timing menjadi faktor utama kemenangan. Selain itu, game ini juga dirancang untuk memberikan sensasi eksplorasi dan perkembangan kemampuan karakter secara bertahap.

Dalam permainan, player akan:

- Menjelajahi area permainan 2D bergaya dark fantasy.
- Melawan berbagai jenis musuh menggunakan sistem combat melee.
- Menghindari serangan menggunakan dodge dan dash.
- Menggunakan kemampuan movement seperti jump dan double jump untuk navigasi.
- Mengelola stamina saat bertarung.
- Menghadapi tantangan yang membutuhkan refleks dan strategi.

## Gambaran Umum

Abyssal Verdict

### Genre

- Action
- Soulslike
- Platformer 2D
- Adventure
- Dark Fantasy
- SinglePlayer
- Difficult

## Ringkasan Game

Game ini adalah game action 2D bertema dark fantasy yang menggabungkan mekanik soulslike dengan eksplorasi platformer. Pemain akan bertarung melawan musuh menggunakan sistem combat berbasis timing, stamina, dodge, dan serangan melee.

Gameplay berfokus pada pertarungan yang menantang dengan kontrol yang responsif. Pemain harus memanfaatkan movement seperti jump, double jump, dan dash untuk menghindari serangan musuh sekaligus menyerang pada waktu yang tepat.

Game dirancang untuk memberikan pengalaman pertarungan yang intens dengan suasana dunia yang gelap dan misterius.

### Fitur Utama

- Combat melee berbasis timing.
- Sistem stamina.
- Dodge/dash dengan cooldown.
- Double jump.
- Enemy AI sederhana.
- Hit feedback dan knockback.
- Gameplay 2D side-scroller.

## Rating

Game ini ditujukan untuk remaja hingga dewasa karena mengandung unsur pertarungan dan kekerasan ringan bergaya fantasi.

### IGRS

- **IGRS 13+**

Karena game mengandung:

- Kekerasan fantasi ringan.
- Pertarungan menggunakan senjata melee.
- Efek visual pertarungan.

Namun tidak mengandung unsur:

- Gore berlebihan.
- Konten seksual.
- Judi.

- Narkoba.


## Platform


### Windows (PC)

Game dikembangkan menggunakan engine Godot sehingga dapat berjalan pada sistem operasi Windows dengan performa yang ringan dan optimal untuk game 2D action platformer.



## Cerita dan Karakter

Di sebuah dunia yang dilanda peperangan tanpa henti, banyak pertumpahan darah di setiap kerajaan. Dan cerita ini berawal dari seorang Kapten legion berangkat berperang bersama rekan-rekan yang ia percaya, peperangan tersebut demi mempertahankan tanah kelahirannya dari penjajah. Saat perang terjadi sangat sengit menegangkan banyak hal yang terjadi, karena perbedaan jumlah pasukan yang jauh kapten legion dan teman-temannya terdesak antara hidup dan mati. Namun terjadi suatu hal yang tidak diketahui umat manusia. Para Dewa mulai murka karena kebodohan dan kerakusan manusia sehingga yang menyebabkan rusaknya alam dan terbunuhnya banyak nyawa tak bersalah. Kabut gelap turun di tengah-tengah pertempuran dan bahkan obor tak mampu menembus kegelapannya, suara perang yang bergemuruh mulai sunyi seolah-olah tidak terjadi apapun, semua orang kehilangan arah dan mulai merasakan kesadaran mereka terkikis sedikit demi sedikit seolah memudar termakan kabut misterius itu. Akhirnya sang kapten legion terbangun di tempat yang berbeda dari dunianya... apakah ini kesempatan kedua atau hukuman untuk umat manusia?


Karakter	Deskripsi	Karakteristik	Catatan
Rhein Sebastian 	Kapten legion yang bertempur mempertahankan tanah kelahirannya. Dalam pertempuran yang tidak seimbang, muncul kabut misterius yang menghentikan perang dan menghapus kesadaran. Rhein terbangun di dunia asing, mempertanyakan apakah ini kesempatan kedua atau hukuman.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kapten berpengalaman</li> <li>- Fokus pada dodge, i-frame, timing</li> <li>- Insting survival &amp; kepemimpinan kuat</li> <li>- Adaptif terhadap dunia baru</li> <li>- Melee combat (sword-based)</li> </ul>	<b>Playable character.</b> Menjadi pusat progresi cerita dan eksplorasi. Perjalanannya terkait dengan misteri dunia baru.

<p>M.I.T.Y. (Manifestation of Immutable Time Yield)</p> 	<p>Entitas waktu yang memanifestasikan diri di dalam abyss sebagai sebagai boss. Tidak dapat dimainkan (NPC – Enemy/Boss). Menguji kemampuan pemain dalam membaca ritme pertarungan.</p>	<p><b>Time Distortion</b> Memperlambat aliran waktu di area boss fight sebesar 10-20%. Efek ini bersifat konstan selama pertarungan dan menyebabkan delay alami pada timing serangan serta respons pemain.</p> <p><b>Phase Dash</b> Berpindah posisi cepat/teleportasi ke belakang pemain dan diikuti serangan mendadak.</p> <p><b>Afterimage Echo</b> Menciptakan beberapa clone dan bersembunyi di salah satunya. Pemain harus mengidentifikasi target yang benar, sementara kesalahan akan memicu serangan balasan cepat. Mekanik ini berlangsung dalam beberapa siklus dan menguji persepsi serta timing pemain.</p> <p><b>Delayed Slash</b> Melancarkan serangan dengan jeda tidak biasa, memancing pemain untuk <i>panic dodge</i>.</p> <p><b>Time Judgement</b></p>	<p>M.I.T.Y berfungsi sebagai mid/late-game skill gate yang menguji penguasaan dodge, iframe, dan ritme pertarungan. Phase 1 menghadirkan pola yang masih terbaca, sedangkan Phase 2 meningkatkan tekanan melalui distorsi waktu dan variasi timing. Pola serangan bersifat tetap (pattern-based), sehingga keberhasilan pemain bergantung pada kemampuan membaca pola.</p>
---	--	--	--

		<p>Memberikan efek <i>Bind</i>(memberikan efek slow dan menghilangkan dodge sementara) kepada pemain ketika melakukan <i>panic dodge</i>.</p> <p><b>Frenzy</b> Semakin rendah HitPoint, M.I.T.Y. meningkatkan kecepatan dan kerusakan yang diterima pemain.</p> <p><b>Signatur Move:</b> <b>Absolute Execution</b> Berpindah/teleport ke tengah arena dan mulai melakukan charge. Selama proses ini, M.I.T.Y. memperoleh pengurangan kerusakan sebesar 80% dan posisi pemain akan menjadi target. Setelah durasi charge tertentu, M.I.T.Y. mengeksekusi serangan langsung ke titik tersebut dengan kerusakan tinggi. Kekuatan serangan berskala berdasarkan tingkat charge.</p>	
--	--	---	--

<p>Saveron Cube</p> 	<p>Sebuah entitas berbentuk kubus yang terbentuk dari batu rune kuno di dalam dungeon yang tidak diketahui asal-usulnya. Entitas ini tidak memiliki kesadaran seperti makhluk hidup pada umumnya, namun menunjukkan perilaku adaptif terhadap lingkungan.</p> <p>Saat teraktivasi, struktur rune di dalamnya memungkinkan tubuhnya untuk membelah diri menjadi beberapa unit kecil yang tetap terhubung secara “kesadaran kolektif”.</p>	<p><b>Fragment Split</b> (membelah diri menjadi beberapa fragmen dan membentuk pola serangan berbeda di arena. )</p> <p><b>Rune Pulse</b> ( Mengeluarkan gelombang energi dari inti kubus ke segala arah. )</p> <p><b>Sync Bind</b> (Dua fragmen membentuk garis energi. Pemain yang melewatinya tanpa timing yang tepat akan terkena slow atau stun. )</p> <p><b>Reform Slam</b> (Semua fragmen kembali menjadi satu kubus dan menghantam tanah dengan serangan area besar. )</p>	<p>Boss Level</p>
<p>Rexsy Von Nightblood ( Rex )</p> 	<p>Seorang NPC Vampire yang bertugas sebagai Boss yang muncul di pertengahan cerita. NPC ini akan muncul sebagai boss dari sebuah reruntuhan kastil tua, dulunya ia adalah seorang bangsawan yang sangat baik hati dan dicintai rakyatnya. Namun suatu ketika malapetaka tiba di</p>	<p>Bos yang memiliki 2 phase, dan memiliki kekuatan utama manipulasi darah.</p> <p>Phase 1: Jarak Dekat : memegang sebuah pedang darah/<b>Blood Sword</b> untuk melakukan serangan tebasan kepada MC dan diakhiri dengan skill dasar <b>Blood Splash</b>.</p>	

	<p>daerah tersebut sehingga terjadi kekeringan panjang dan menipisnya pangan, para rakyat tersiksa kelaparan dan mati kering. Sang penguasa tak tega melihat rakyatnya dan tibalah iblis menawarkan solusi untuk membuat rakyatnya terbebas dari kelaparan, dengan terpaksa sang bangsawan menerima tawaran dari iblis tersebut. Tanpa diketahui ini akan jadi penyesalannya dimasa depan, istri yang ia cintai, anak yang ia banggakan, rakyat yang ia perjuangkan malah dikorbankan oleh iblis dan ia dijadikan anjing setia iblis diperbudak sebagai vampir abadi.</p>	<p>Jarak Jauh : Melemparkan tombak darah/<b>Blood Spare</b> sebagai serangan dasar lalu melemparkan tombak ke udara untuk melakukan skill dasar hujan darah/<b>Blood Rain</b> yang menghujani karakter dengan jarum darah.</p> <p>Phase 2: Ketika darah kurang dari 50% ia akan menjadi buas dan haus darah</p> <p>ia akan membuat puting beliung dari darah/<b>Blood Strom</b> yang mengarah pada mc dan jika MC terkena ia akan terkena damage lalu boss akan memulihkan darahnya 10% dan jika MC terlalu jauh ia akan berubah jadi sekumpulan kelelawar/<b>Blood Colony</b> dan akan bergerak mengerubungi MC dan menciptakan damage lalu memulihkan darah dirinya sendiri 10%</p>	
--	---	---	--

<p>Zog</p> 	<p>Seorang npc yang pernah terjebak juga di dalam labirin ini tetapi dia tidak pernah keluar dari tempat labirin ini lalu jiwa labirin mengubahnya menjadi penjaga lantai</p>	<p>counter helix : dimana dia akan memutar kapak nya ke seluruh arah horizontal jika di serang player sebanyak 3 kali</p> <p>berserkcall : boss akan berteriak yang mengakibatkan karakter player melambat 50%</p> <p>culling blade : kapak akan menghantam ke tanah yang mengakibatkan damage aoe</p>	
--	---	--	--

## Gameplay

### Overview

Game ini merupakan game action platformer 2D bergenre soulslike yang berfokus pada pertarungan berbasis timing, eksplorasi dungeon, dan peningkatan karakter. Game memiliki kesamaan dengan genre soulslike pada sistem combat, stamina, dodge, dan tingkat kesulitan yang menantang. Perbedaannya terletak pada tampilan side-scroller 2D serta penggunaan movement seperti jump dan double jump untuk eksplorasi area. Platform target game ini adalah Windows (PC) dan game dirancang sebagai single player agar pemain dapat fokus pada eksplorasi, pertarungan, dan perkembangan karakter.

### Player Experience

Menjelajahi reruntuhan dan labirin bawah tanah dengan berbagai misteri yang tersembunyi di dalamnya, bertahan dengan banyak serbuan musuh yang tak mengenal akhir. Tekanan untuk bertambah kuat agar tetap bertahan sehingga akan diberikan berbagai keputusan sulit sehingga membuat frustrasi. Game ini memiliki berbagai cara untuk bertambah kuat dengan berbagai blessing dan peningkatan level yang disediakan.

### Gameplay Guidelines

Gameplay dirancang dengan fokus pada combat yang menantang namun responsif. Sistem dodge, stamina, dan attack harus terasa adil serta mengutamakan timing dan strategi pemain. Game mengandung unsur kekerasan fantasi ringan, namun tidak mengandung gore berlebihan, unsur seksual, perjudian, maupun bahasa kasar. Setiap peningkatan karakter harus memberikan dampak yang jelas terhadap gameplay.

## Game Objectives & Rewards

Tujuan utama pemain adalah menjelajahi dungeon, mengalahkan musuh, dan bertahan hidup sambil meningkatkan kekuatan karakter. Pemain akan memperoleh reward berupa experience, blessing, dan peningkatan kemampuan setelah mengalahkan musuh atau menemukan area baru. Sebaliknya, pemain akan menerima penalty berupa kembali ke checkpoint jika player mati saat bertarung. Tingkat kesulitan game dirancang menengah hingga tinggi agar pemain terdorong untuk terus belajar dan berkembang selama permainan.

Rewards	Penalties	Difficulty Levels
Mendapatkan karakteristik yang berupa blessing dari boss level yang berhasil dibunuh	Jika player mati maka akan kembali ke titik awal / checkpoint dimana checkpoint akan didapatkan player jika sudah mengalahkan bos di game	Setiap area level akan dirancang sesuai biome dan karakteristik boss yang ditempatkan pada level tersebut agar menciptakan suasana dan pengalaman gameplay yang berbeda.

## Gameplay Mechanics

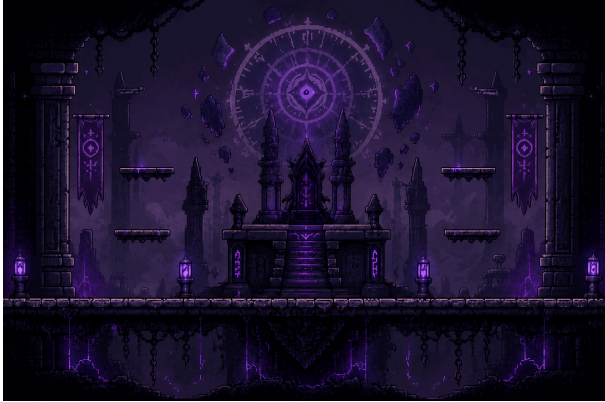

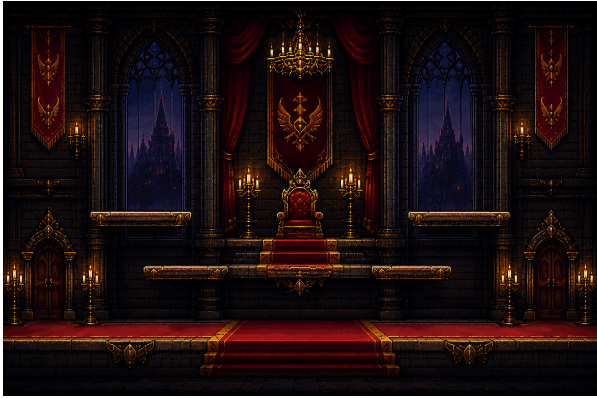
Bagian ini menjelaskan dengan lebih spesifik bagaimana game berjalan, meliputi apa saja jenis pergerakan tiap karakter, aksi apa saja yang ada dalam gameplay, item apa saja yang ada, dan bagaimana cara player melewati tiap level.

Atribut Karakter	
Karakter	Mekanik dan Aksi
Rhein Sebastian	Player dapat bergerak ke kanan dan kiri, melakukan jump dan double jump untuk melewati rintangan, menyerang menggunakan melee attack, melakukan dodge/dash untuk menghindari serangan musuh, serta menggunakan stamina sebagai batas penggunaan skill movement dan combat.
Mode	

Soulslike Difficulty	player diharuskan kembali kepermukaan dimana player harus melawan musuh untuk ke sampai di tujuan dimana peningkatan level lantai akan ada bos yang harus player lawan untuk membuat checkpoint dimana spawn player jika player mati dan untuk ke lantai berikutnya
<b>Scoring System</b>	
<b>Poin/Koin/Bintang/Peringkat/dll.</b>	<b>Bagaimana meraihnya, dan apa keuntungannya</b>
Experience Point (EXP)	Didapatkan dengan mengalahkan musuh dan boss. Digunakan untuk meningkatkan level karakter.
Blessing	Diperoleh setelah mengalahkan boss atau menemukan area tertentu. Memberikan peningkatan status atau kemampuan khusus.
Checkpoint Progress	Didapatkan setelah mengalahkan boss pada setiap area tertentu sehingga player tidak kembali ke awal permainan saat mat

## Desain Level

Membahas tentang level. Ada berapa banyak level dalam game, apa saja yang akan dimasukkan di dalamnya, dan tingkat kesulitannya.

Levels	
<p>Axis of Time</p> 	<p>Arena berbentuk simetris dengan 5 platform utama, terdiri dari satu platform pusat (utama) dan empat platform pendukung di sekitarnya. Platform tengah menjadi fokus pertarungan dan digunakan oleh M.I.T.Y untuk melakukan serangan utama seperti <i>Absolute Execution</i>.</p> <p>Tingkat kesulitan tinggi, dengan mekanik utama berupa manipulasi waktu (<i>Time Distortion</i>), serangan berbasis delay, serta pengujian presisi dodge dan kontrol posisi pemain. Arena dirancang minimalis untuk memastikan keterbacaan pola serangan dan fokus pada pertarungan.</p>
<p>The Chrono Abyss</p> 	<p>Arena boss bertema dark fantasy dungeon dengan nuansa reruntuhan kuno dan energi rune misterius. Area pertarungan dibuat luas dan terbuka untuk mendukung pergerakan combat melawan Saveron Cube, entitas kubus rune yang dapat membelah diri menjadi beberapa fragmen. Cahaya biru kehijauan, simbol rune, serta struktur batu kuno digunakan untuk menciptakan suasana dingin, misterius, dan menegangkan selama pertarungan berlangsung.</p>
<p>Fallen Castle</p> 	<p>Sebuah aula singgasana kastil tua yang megah namun dipenuhi aura kelam dan dingin, seolah sudah berdiri selama ratusan tahun di tengah kerajaan yang telah lama mati. Dinding batu hitam tinggi menjulang dengan pilar-pilar gothic besar yang dipenuhi retakan halus dan ornamen emas kusam. Cahaya hanya berasal dari lilin-lilin tua dan chandelier emas besar yang menggantung di langit-langit, menciptakan pencahayaan redup berwarna hangat bercampur bayangan pekat.</p>





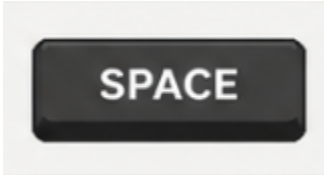
mistery of land


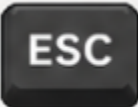


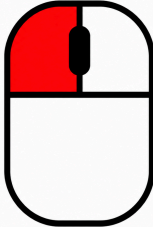



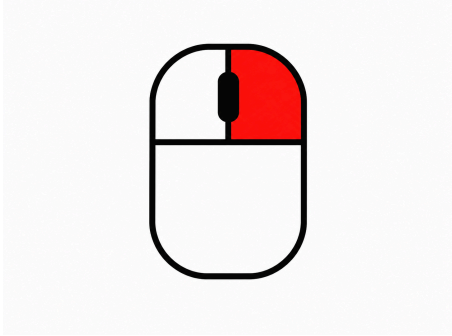
mistery of land dimana menggambarkan kemisterian yang mana bangunan bangunan aneh makhluk2 aneh bekeliaran seperti di dunia mimpi

## Control

Menjelaskan alat input apa saja yang digunakan untuk memainkan game, bagaimana cara menggunakannya. Apakah game menggunakan media keyboard, touchscreen, mouse, atau yang lainnya. Di sini dilampirkan juga gambar atau diagram untuk mengilustrasikan cara kerjanya.

Jenis Input	Aksi yang dilakukan
Keyboard A 	Bergerak Ke Kiri
Keyboard D 	Bergerak Ke Kanan
KeyBoard W 	Lompat
Keyboard S 	Untuk Turun Ke Bawah
Keyboard SPACE 	Dodge

Keyboard F 	Berintraksi Dengan objek
Keyboard ESC 	Pause/Membuka Menu
Keyboard SHIFT 	Sprint/Lari
LMB 	Serangan biasa
LMB HOLD 	Charge light attack
RMB 	Serangan berat

RMB HOLD 	Charge heavy attack
---	---------------------

## Art Style

Game menggunakan art style 2D Pixel Art Dark Fantasy dengan suasana dungeon yang gelap, misterius, dan penuh reruntuhan kuno. Visual game menampilkan dominasi warna yang gelap untuk menciptakan atmosfer yang menegangkan dan suram khas genre soulslike. Desain lingkungan dibuat detail dengan elemen rune, reruntuhan batu, cahaya misterius, serta efek visual sederhana untuk memperkuat nuansa dunia yang telah hancur dan terlupakan.

Referensi art style yang digunakan:

- [Blasphemous](#)
- [Dead Cells](#)
- [Salt and Sanctuary](#)
- [Dark Souls Series](#)

Gaya visual ini dipilih untuk mendukung gameplay soulslike yang menantang sekaligus memberikan kesan dunia yang gelap, misterius, dan penuh bahaya.

## Sound

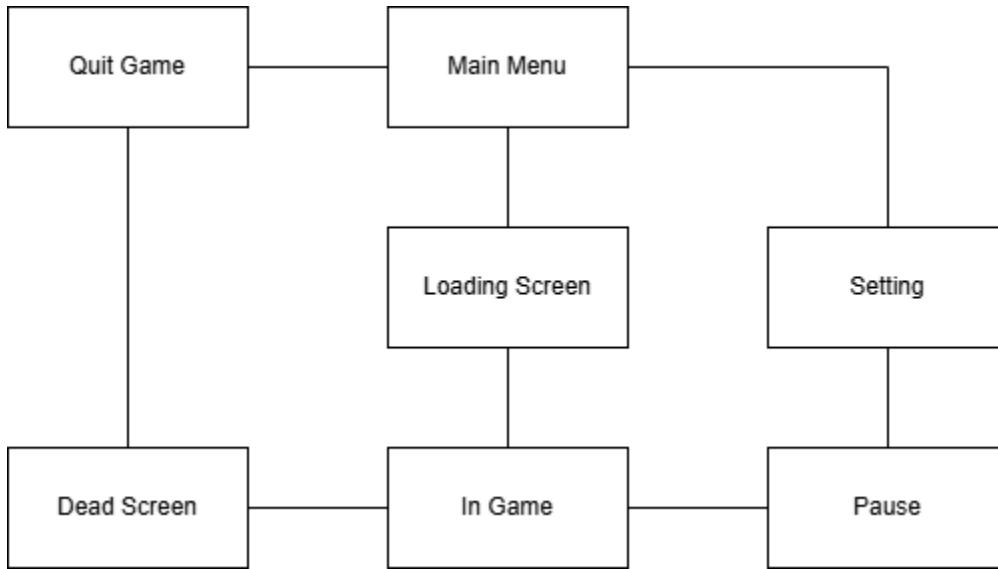
Menjelaskan daftar aset suara apa saja yang akan digunakan, meliputi sound FX dan background music. Sound FX berkaitan dengan suara yang muncul saat terjadi even atau aksi tertentu, sebagai contoh suara saat klik tombol mouse, atau suara saat karakter melakukan jump, dan lain – lain. Background music adalah musik pengiring dengan durasi yang cukup lama pada saat gameplay berjalan, atau pada adegan – adegan tertentu.


Sound	
SoundFX	Jumlah
Daftar nama even atau aksi	Jumlah soundFX yang dibutuhkan
<b>Player</b>	
walk	1
Sprint / Dash	1
Sword Swing <ul style="list-style-type: none"> <li>- light slash</li> <li>- heavy slash</li> <li>- charged slash</li> </ul>	5
dodge	1
Jump	1
Double Jump	1
Landing	1
Hit Enemy <ul style="list-style-type: none"> <li>- critical</li> <li>- non critical</li> </ul>	3
Enemy Hit Player	2
Perfect Dodge / iFrame	2
Block / Parry	2
Stamina Habis	1
Skill Activation	1
<b>Enemy</b>	

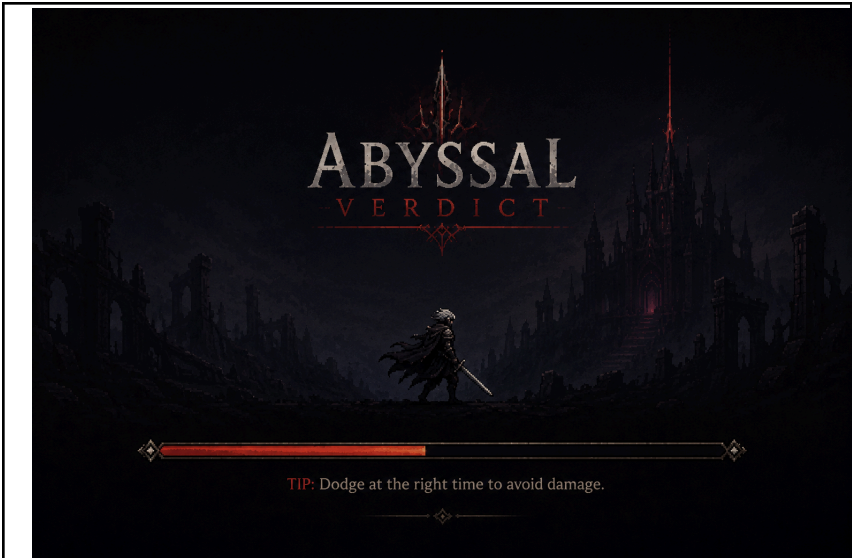
Enemy Idle	1-3
Enemy Attack	2
Enemy Death	2
<b>UI SFX</b>	
Menu Hover	2
Menu Select	2
Pause Menu Open	1
<b>Environment SFX</b>	
Dungeon Ambience	1-5
Checkpoint SFX	3
Death SFX	3
Loot & Reward SFX	2-4
<b>Background Music</b>	
Main menu	Dark Souls III – Main Theme
Combat Area	Blasphemous – Ten Piedad
Safe area	Hollow Knight – Dirtmouth

## User Interface

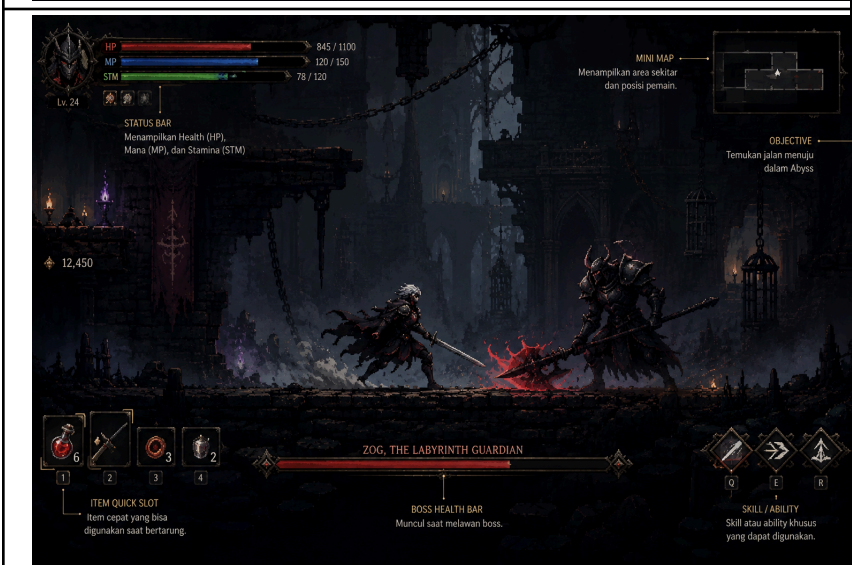
Menjelaskan tentang struktur navigasi dalam game, digambarkan dalam diagram. Menggambarkan Head Up Display beserta informasi apa saja yang harus ditampilkan saat game berjalan.



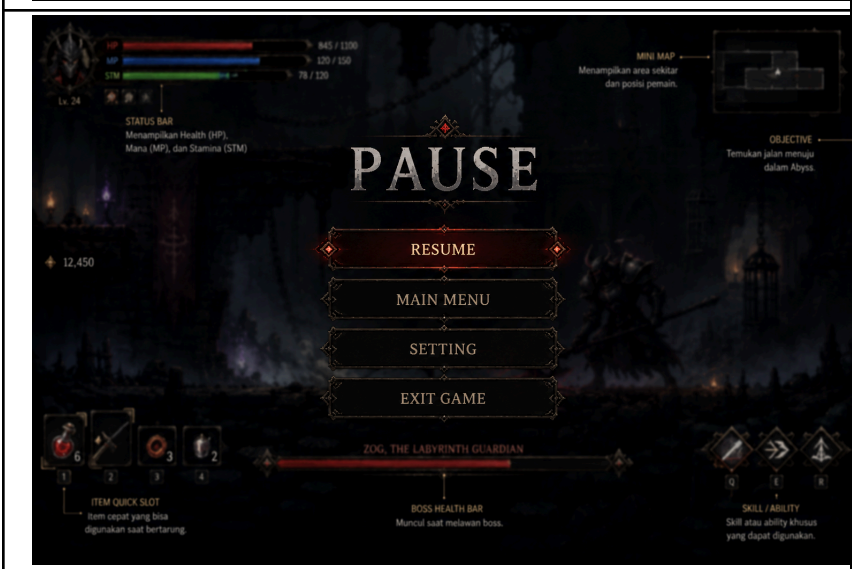
Jenis UI	Keterangan
	<p>Main Menu : menampilkan New Game, Load Game, Setting, dan Exit</p>



Loading Screen :  
Menampilkan Proses  
Rendering dan tips untuk  
bermain



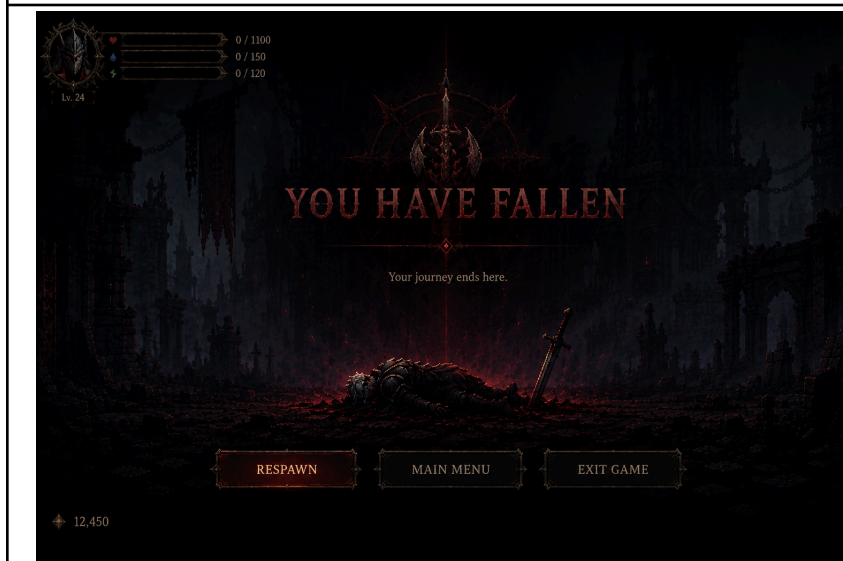
In Game :  
Gambaran Kemungkinan Ui  
yang akan ada di Ingame



Pause Menu :  
Ketika player menekan esc  
akan muncul menu pause



Game Setting :  
Gambaran Setting yang mungkin akan di implementasi di game



Dead Screen :  
jika player mati akan muncul menu dead screen

## Penjadwalan

<b>Tugas yang harus diselesaikan</b>				
<b>Tugas</b>	<b>Pelaksana</b>	<b>Mulai</b>	<b>Selesai</b>	<b>% Capaian</b>
<b>Fase: Pengembangan</b>				
Design				
Storyline	Bagus Putra Wiratama	18/5/2026	21/7/2026	15%
Level Mechanics	Bagus Putra Wiratama	30/5/2026	15/7/2026	0
Art				
Level 1	Wahyu Adi Nugroho	30/5/2026	18/7/2026	0
Level 2	Puantorian Antasena Handoko	30/5/2026	18/7/2026	0
Level 3	Bagus Putra Wiratama	30/5/2026	18/7/2026	0
Level 4	Dimas Bregas Khalis Sumarsana	30/5/2026	18/7/2026	0
Special FX	Dimas Bregas Khalis Sumarsana	30/5/2026	20/7/2026	0
UI	Wahyu Adi Nugroho	30/5/2026	20/7/2026	0
Engineering				
Production Pipeline	Bagus Putra Wiratama	01/6/2026	27/6/2026	0
Prototypes	Puantorian Antasena Handoko	12/6/2026	27/6/2026	0
Audio				
Sound Design	Puantorian Antasena Handoko	30/5/2026	18/6/2026	0
<b>Fase: Testing</b>				
Perencanaan	Bagus Putra Wiratama	21/7/2026	22/7/2026	0
Beta Testing	Muh. Aidil Aqsa	23/7/2027	25/7/2026	0
<b>Fase: Publish</b>				
Persiapan	Dimas Bregas Khalis Sumarsana	25/7/2026	26/7/2026	0
Go Public	Bagus Putra Wiratama	26/7/2026	27/7/2026	0