

GAME DESIGN DOCUMENT

Universitas AMIKOM Yogyakarta

Pawbellion



Oleh:

Rayyis Hammam Mukhayyar (23.11.5405)

Adela Maria Indriyani Bria (23.11.5714)

Anthony Pehan Goran (23.11.5865)

Eleonora Adeo Victoria (23.11.5378)

La Ode Zulfahmi Nadi (23.11.5705)

Zahra Jemima Zahabiva Rahmadhani (23.11.5386)

Diperbaharui:
22 Januari 2026

Daftar Isi

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

Analisis

Game **Pawbellion** merupakan game yang menawarkan pengalaman emosional dan petualangan yang mendalam dengan sudut pandang seekor hewan bernama Kairo. Game ini akan terasa menyenangkan karena menggabungkan eksplorasi dunia terbuka, interaksi sosial antar karakter, serta konflik cerita yang kuat antara manusia dan hewan.

Player akan diajak merasakan perjalanan hidup Kairo, mulai dari kehidupan damai di hutan hingga menghadapi kenyataan pahit tentang eksploitasi hewan oleh manusia. Tidak hanya sekadar bermain, player juga akan dihadapkan pada berbagai pilihan moral yang memengaruhi jalannya cerita.

Selama permainan, player akan melakukan berbagai aktivitas seperti eksplorasi lingkungan, bertahan hidup, menyelinap di area berbahaya, membangun aliansi, hingga terlibat dalam pertempuran besar. Variasi gameplay ini membuat pengalaman bermain tidak monoton dan terus berkembang seiring progress cerita.

Gambaran Umum

- Judul Game: *Pawbellion*
- Genre: Adventure, Survival, Story-driven, Strategy
- Platform: PC
- Konsep Permainan:

Game ini berfokus pada perjalanan naratif dengan sistem gameplay yang beragam, meliputi:

- Eksplorasi dunia (hutan dan fasilitas manusia)
- Survival (mencari makan, bertahan hidup)
- Stealth (menyelinap dan menghindari musuh)
- Interaksi sosial dan pembentukan aliansi
- Combat ringan hingga pertempuran skala besar
- Decision making yang memengaruhi ending cerita

Secara garis besar, player akan mengikuti alur cerita dari kehidupan damai, konflik, pengungkapan kebenaran, hingga perjuangan melawan sistem yang menindas.

Rating

Untuk klasifikasi usia, game ini dapat menggunakan standar IGRS (Indonesia Game Rating System) dengan perkiraan sebagai berikut:

- IGRS: 13+

Alasan:

Game mengandung:

- Tema konflik dan eksploitasi hewan
- Elemen pertempuran (combat)
- Cerita emosional yang cukup kompleks
- Pengambilan keputusan moral

Meskipun tidak berfokus pada kekerasan ekstrem, tema yang diangkat cukup berat sehingga lebih cocok untuk remaja ke atas.

Platform

Target platform dari *game* ini adalah PC

Cerita dan Karakter


Pawbellion merupakan game bergenre story adventure yang menceritakan perjuangan seekor burung hantu bernama Kuro yang merupakan hewan hasil eksperimen Dr Revan, dalam melindungi hutan dan hewan-hewan dari kerusakan yang disebabkan oleh manusia.

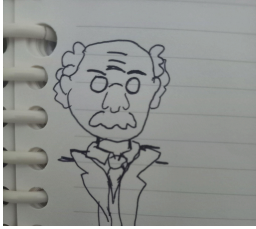



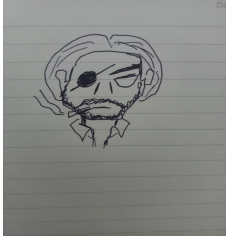
Cerita ini dimulai dari sebuah hutan yang damai, tempat kuro hidup bersama komunitas hewan lain. Kehidupan mereka berubah ketika manusia mulai memasuki hutan dengan cara merusak untuk mengambil sumber daya alamnya. Banyak hewan kehilangan tempat tinggal dan terluka, sehingga membuat hutan yang dahulu tenang dan damai, menjadi penuh ketakutan dan kerusakan.

Karena ingin mengatasi penyebab semua kekacauan yang ada, kuro memulai petualangan melewati hutan, sungai yang tercemar, hingga kota manusia. Dalam perjalanan itu, kuro menemukan mesin milik manusia, yang dimana mesin itu digunakan untuk merusak hutan demi kepentingan mereka. Kegiatan tersebut menyebabkan kerusakan alam semakin parah dan memunculkan berbagai kerugian bagi para hewan.

Kuro kemudian dibantu oleh Luna, Brako, dan anak manusia bernama Noah, untuk menyelamatkan hewan dan alam sehingga menghentikan kerusakan yang terus terjadi. Perjalanan ini membawa Kuro menghadapi berbagai ancaman, mulai dari mesin penghancur hutan, limbah di sungai, hingga manusia yang menjadi penyebab utama kekacauan tersebut.

Konflik semakin besar sehingga sampai membawa Kuro ke markas pemimpin tersebut. setelah menghadapi berbagai halangan dan rintangan, kuro akhirnya berhasil menghentikan kekacauan tersebut. Di akhir cerita, Kuro memilih membuka harapan baru agar manusia dan alam, dapat hidup berdampingan tanpa saling merusak maupun menguasai.

Karakter	Deskripsi	Karakteristik	Catatan
Kuro 	Karakter utama (playable character). Seekor burung hantu yang menjadi pelindung hutan dan hewan-hewan lainnya.	Cerdas, tenang, dan gesit. Memiliki kemampuan terbang jarak pendek, penglihatan malam, stealth, dan tracking jejak. Mengandalkan strategi dibanding kekuatan.	Menjadi tokoh utama dalam perjuangan menyelamatkan hutan

<p>Dr. Revan</p> 	<p>Karakter pendukung utama (NPC). Ilmuwan manusia yang melakukan eksperimen kepada kuro agar punya kekuatan.</p>	<p>Pintar, baik, dan cinta lingkungan, membantu tokoh utama menjalankan misi.</p>	<p>Menjadi manusia baik yang menyayangi lingkungan.</p>
<p>Luna</p> 	<p>Karakter pendukung (NPC) yang muncul pada level 1 di area hutan. Luna seekor tupai membantu Kuro memahami area hutan dan mencari jejak hewan yang hilang.</p>	<p>Lincah, cerdas, dan ahli menyelinap. Membantu pemain menemukan jalur rahasia dan menghindari musuh.</p>	<p>Menjadi teman pertama Kuro dalam pemberi petunjuk pada level area hutan.</p>
<p>Brako</p> 	<p>Karakter pendukung (NPC) yang muncul pada level 2 di area sungai. Brako seekor beruang membantu Kuro melewati sungai tercemar dan menghadapi ancaman di area tersebut.</p>	<p>Kuat, berani, dan memiliki daya tahan tinggi. Membantu Kuro saat menghadapi musuh dalam jumlah banyak.</p>	<p>Muncul pada level 2 (Sungai). Membantu pemain menghadapi tantangan survival di sungai.</p>
<p>Noah</p> 	<p>Karakter manusia pendukung (NPC) yang muncul pada level 3 di area kota dan fasilitas manusia. Noah diam-diam membantu Kuro masuk ke area terlarang.</p>	<p>Ramah, polos, dan penyayang hewan. Membantu Kuro memasuki area manusia secara diam-diam</p>	<p>Muncul pada level 3 (Kota/Fasilitas). Membantu Kuro menuju area final boss</p>
<p>Bos Brutus</p> 	<p>Final boss karakter antagonis. Seorang manusia yang menjadi dalang kekacauan.</p>	<p>Pintar, ambisius, dan tegas. Menggunakan teknologi dan mesin untuk mengendalikan area kota dan hutan</p>	<p>Final boss, yang kejam di dalam cerita</p>

Gameplay

Overview

Game menggunakan sistem:

- Story-based adventure
- Exploration
- Combat ringan

Persamaan dengan game adventure lain:

- Memiliki eksplorasi area luas seperti hutan, sungai, kota.
- Memiliki sistem misi.

Perbedaannya:

- Karakter utama adalah hewan mutasi atau hasil eksperimen.
- Cerita fokus pada isu lingkungan dan eksploitasi hewan.

Player Experience

Pemain akan:

- Menjelajahi kota untuk melawan manusia kejam.
- Menyeberangi sungai tercemar dan membersihkannya.
- Menyelamatkan hewan yang ditangkap.
- Menghindari dan melawan mesin traktor.
- Melawan boss manusia kejam.

Pemain akan merasakan suasana sedih, tegang, dan penuh harapan sepanjang permainan.

Gameplay Guidelines

Panduan Umum Gameplay:

Game ini merupakan game bergenre story adventure dengan fokus pada eksplorasi, narasi emosional, stealth, dan survival ringan. Seluruh elemen gameplay harus mendukung pengalaman cerita tentang perjuangan hewan melawan eksperimen manusia.

Yang Diperbolehkan:

- Eksplorasi area seperti hutan, jalanan kota, dan sungai.

- Interaksi dengan NPC hewan untuk membangun cerita dan hubungan karakter.
- Combat ringan untuk bertahan hidup.
- Lingkungan yang berubah sesuai perkembangan cerita.
- Penggunaan cutscene sinematik untuk memperkuat emosi cerita.

Yang Tidak Diperbolehkan :

- Kekerasan berlebihan seperti darah, mutilasi, atau adegan sadis.
- Bahasa kasar, ujaran kebencian, atau konten dewasa.
- Konten seksual atau unsur yang tidak sesuai untuk remaja.
- Gameplay yang terlalu sulit hingga mengganggu alur cerita.
- Sistem pay-to-win atau transaksi yang mempengaruhi jalan cerita utama.
- Elemen horor ekstrim seperti jumpscare berlebihan.

Panduan Karakter :

1. Main karakter (kuro) : Kairo adalah hewan hasil eksperimen yang menjadi protagonis utama.
2. Karakteristik Gameplay :
 - Gesit dan cepat bergerak.
 - Tidak menggunakan senjata mematikan.
 - Mengandalkan kecerdasan dan strategi bertahan hidup.
3. Batasan:
 - Tidak boleh membunuh manusia secara brutal.
 - Tidak memiliki kemampuan overpowered sejak awal permainan.
 - Perkembangan kemampuan harus mengikuti alur cerita.

Panduan Dunia dan Level :

Area Jalanan :

- Fokus Gameplay : Stealth, Menghindari patroli manusia, bertarung dengan para villains
- Desain Level : Banyak lorong sempit dan tempat persembunyian, Lampu kota dan kamera pengawas sebagai tantangan.

Area Sungai :

- Fokus Gameplay : Survival, Platforming ringan, Menghindari limbah beracun.
- Desain Level : Arus air dinamis, area licin dan berbahaya, mutasi kecil sebagai ancaman.

Area Hutan :

- Fokus Gameplay : Eksplorasi terbuka, interaksi komunitas hewan, tracking dan pencarian jejak.
- Desain Level : Lingkungan alami yang berubah seiring cerita, area rahasia

Panduan Musuh :

- Musuh utama : Manusia

Manusia bertindak sebagai antagonis utama yang mengeksploitasi hewan dan alam

- Jenis Musuh :
 - penjaga fasilitas
 - Drone pengawas
 - Ilmuwan eksperimen
 - Mesin keamanan
- Aturan Musuh :
 - Ai musuh harus realistis namun tidak terlalu sulit.
 - Musuh memiliki pola patroli yang dapat dipelajari pemain.
- Yang Tidak Diperbolehkan
 - Desain musuh yang terlalu menyeramkan untuk pemain remaja.
 - kekerasan eksplisit saat musuh menyerang.

Panduan Story dan Narasi

- Fokus Cerita :
 - Persahabatan.
 - Kebebasan.
 - Kerusakan alam akibat eksperimen manusia.
 - Harapan dan pengorbanan.
- Penyampaian Cerita :
 - Dialog sederhana dan emosional.
 - Cutscene singkat namun bermakna.
 - Lingkungan harus ikut bercerita melalui visual.
- Yang Tidak Diperbolehkan :
 - Cerita yang terlalu rumit sehingga membingungkan pemain.
 - Tema politik atau isu sensitif dunia nyata secara langsung.
 - Dialog yang mengandung kata kasar atau diskriminasi.

Panduan Audio dan Visual :

1. Visual :
 - Diperbolehkan :
 - Gaya semi-realistis dengan nuansa emosional.
 - Efek cahaya dramatis pada area eksperimen.
 - Perubahan warna lingkungan sesuai kondisi cerita.
 - Tidak Diperbolehkan:
 - Gore atau visual sadis.
 - Efek flashing berlebihan yang mengganggu pemain.
2. Audio :
 - Diperbolehkan :
 - Musik ambient emosional.
 - Efek suara alam dan kota yang realistis.
 - Musik intens saat adegan penting.
 - Tidak Diperbolehkan :

- Suara teriakan brutal.
- Musik yang terlalu keras dan mengganggu dialog.

Panduan Pengalaman Player :

- Gameplay harus membuat pemain merasa:
 - Penasaran terhadap misteri dunia.
 - Terikat emosional dengan karakter.
 - Tegang saat menyelinap dari manusia.
 - Sedih melihat kerusakan alam.
 - Puas saat berhasil menyelamatkan karakter lain.

Game Objectives & Rewards

Bagian ini menjelaskan bagaimana gameplay mendorong pemain untuk terus bermain dan menyelesaikan game melalui sistem reward, penalty, dan tingkat kesulitan.

Rewards	Penalties	Difficulty Levels
Pemain mendapatkan item survival, dan mendapatkan item nyawa untuk membuat karakter bertambah nyawa.	Pemain kehilangan health jika terkena serangan musuh atau jebakan eksperimn.	Level 1 - Easy - Area hutan digunakan sebagai pengenalan gameplay. Musuh lebih sedikit.
Pemain memperoleh kemampuan berenang lebih cepat dan akses baru setelah menyelesaikan misi di sungai.	Pemain dapat tergelam, kehilangan stamina, atau terbawa arus.	Level 2 - Medium - Area sungai memiliki tantangan lebih sulit dengan arus air, stealth di area terbuka dan musuh yang mulai lebih agresif.
Pemain mendapatkan alliance hewan dan equipment khusus ketika berhasil menyelamatkan karakter penting di kota.	Jika pemain tertangkap oleh penjaga kota atau gagal stealth, alarm aktif dan jumlah musuh bertambah banyak	Level 3 - Hard - Area kota menjadi level tersult dengan banyak musuh, sistem keamanan ketat. resource terbatas, dan combat yang lebih intens.
Menyelesaikan misi utama membuka cerita baru dan ending .	Keputusan pemain dapan mempengaruhi hubungan antar karakter.	Setiap level memiliki tantangan dan strategi berbeda agar gameplay.




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
Kuro	ketika menekan wasd character akan bergerak, space akan lompat, shift akan dash, dan mouse klick kiri akan attack, f untuk karakter mengobrol
Dr. Revan	f untuk interaksi & mengobrol
Luna	f untuk interaksi & mengobrol
Brako	f untuk interaksi & mengobrol
Bos Brutus	dapat menyerang, lompat, dan bertahan.
Noah	f untuk interaksi & mengobrol
Mode	
Game Mode / Tingkat Kesulitan	Tujuan dari game survival dan melawan musuh, ketika level 1 (easy) di hutan melawan penjajah hutan seperti mesin traktor hingga akhir kemudian naik level ke level 2, level 2 (medium) membersihkan sungai yang tercemar dengan menyelam hingga bersih dengan kesulitan ada stamina ketika menyelam ketika selesai naik level 3, level 3(hard) melawan manusia jahat dari segala kekacauan yg terjadi dari level sebelum sebelumnya dengan di akhir cerita melawan final boss.
Scoring System	
Poin/Koin/Bintang/Peringkat/dll.	Bagaimana meraihnya, dan apa keuntungannya
poin	setiap mengalahkan musuh mendapatkan point 100
Jamur	ketika dapat item jamur mendapatkan 200 point

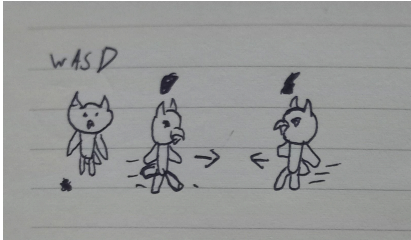
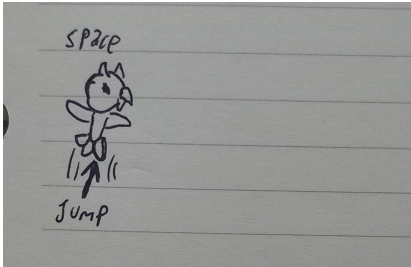

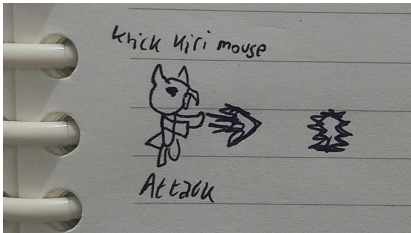
Desain Level


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

Levels	
Level dan gambarnya	Level pertama berada di hutan tempat Kairo hidup sebelum konflik besar dimulai. Area ini menjadi tempat pemain belajar mekanik dasar seperti exploration, survival, dan stealth ringan.
	Level kedua berada di area sungai dengan arus deras dan area terbuka yang lebih berbahaya. Pemain mulai menghadapi musuh yang lebih agresif dan tantangan survival yang lebih sulit.
	Level terakhir berada di kota dan fasilitas eksperimen manusia. Area ini memiliki tingkat kesulitan tertinggi dengan banyak penjaga, sistem keamanan, dan combat intens.
	

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
<p>WASD</p> 	<p>Bergerak</p>
<p>Space</p> 	<p>Lompat</p>
<p>Shift</p> 	<p>Dash</p>
<p>Mouse klik kiri</p> 	<p>Attack "nembak bola api"</p>
<p>F</p>	<p>Interaksi</p>

	
<p>esc</p> 	<p>Menu</p>

Art Style

- Gaya Visual yang digunakan
Pawbellion menggunakan gaya semi-realistis dengan nuansa emosional. Lingkungan dan karakter dirancang untuk mendukung narasi yang menyentuh, dengan penekanan pada kontras antara keindahan alam dan kerusakan akibat campur tangan manusia
- Karakteristik Visual
 - Palet warna dinamis: Hutan yang hangat dan cerah pada awal cerita berubah menjadi suram dan mencekam seiring konflik berkembang. Area eksperimen manusia didominasi warna dingin (biru metalik, abu-abu, hijau neon) dengan efek cahaya dramatis.
 - Detail lingkungan: Pohon, sungai, dan bangunan manusia memiliki tekstur yang kaya namun tidak terlalu realistis (menghindari uncanny valley). Efek polusi, limbah, dan mesin penghancur digambarkan secara visual kuat tanpa elemen gore.
 - Karakter: Hewan memiliki ekspresi wajah yang cukup ekspresif untuk menyampaikan emosi. Manusia digambarkan dengan siluet dan atribut (jas lab, topi keamanan) yang menekankan peran mereka sebagai antagonis sistemik, bukan individual.
 - Efek visual: Penggunaan particle effects untuk dedaunan, air, asap, dan cahaya. Flashing effect sangat dibatasi untuk kenyamanan pemain (menghindari risiko epilepsi).
- Referensi Game Lain dengan Art Style serupa
 - Ori and the Blind Forest (atmosfer emosional, pencahayaan dramatis)
 - Spirit of the North (hewan protagonis, lingkungan alam yang indah dan suram)

- The Last Guardian (ikatan emosional antara makhluk dan pemain, gaya semi-realistis)
- Stray (perspektif hewan di dunia yang dikuasai oleh kekuatan lain)

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
Langkah Kaki Kuro (rumput, tanah, air)	3 (bisa memakai 1 suaraa untuk semua)
Suara terbang / kepakan sayap	1
Suara Menyelinap (stealth)	1
Serangan ringan (cakaran)	1
Suara kena damage	1
Suara interaksi (ambil item, bicara)	1
Suara lingkungan hutan	1 (bisa loop)
Suara lingkungan sungai	1
Suara lingkungan kota	1
Suara musuh (deteksi / alarm)	1
Suara UI (klik, notifikasi)	1
Background Music	
Menu utama (tema utama game)	"Echoes of the Forgotten""Echoes of the Forgotten"
Eksplorasi hutan (awal, damai)	"Whispers of the Forest"
Hutan mulai dirusak mesin manusia	"Crimson Timber"
Area sungai tercemar	"Tainted Waters"
Stealth di kota, menyelinap	"Shadows of the City"
Pertempuran ringan melawan penjaga	"Claws of Rebellion"
Pertempuran melawan Dr. Revan (final boss)	"The Architect's Wrath"
Adegan emosional (flashback keluarga Kuro)	"A Mother's Lullaby"
Ending (harapan, rekonsiliasi)	"New Dawn"
Kredit (medley tema-tema utama)	"Pawbellion Suite"

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.

- **Struktur Navigasi dalam Game**

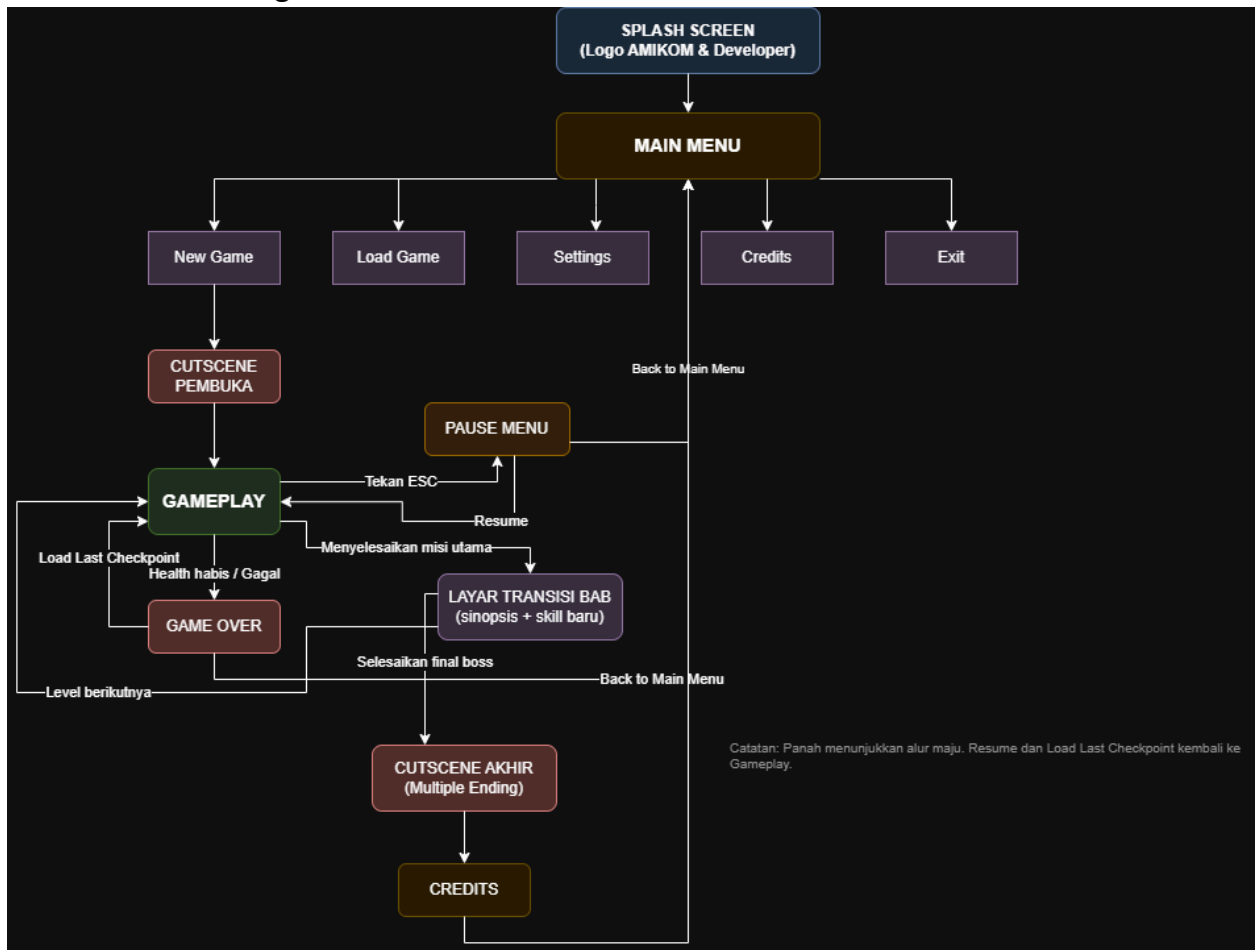
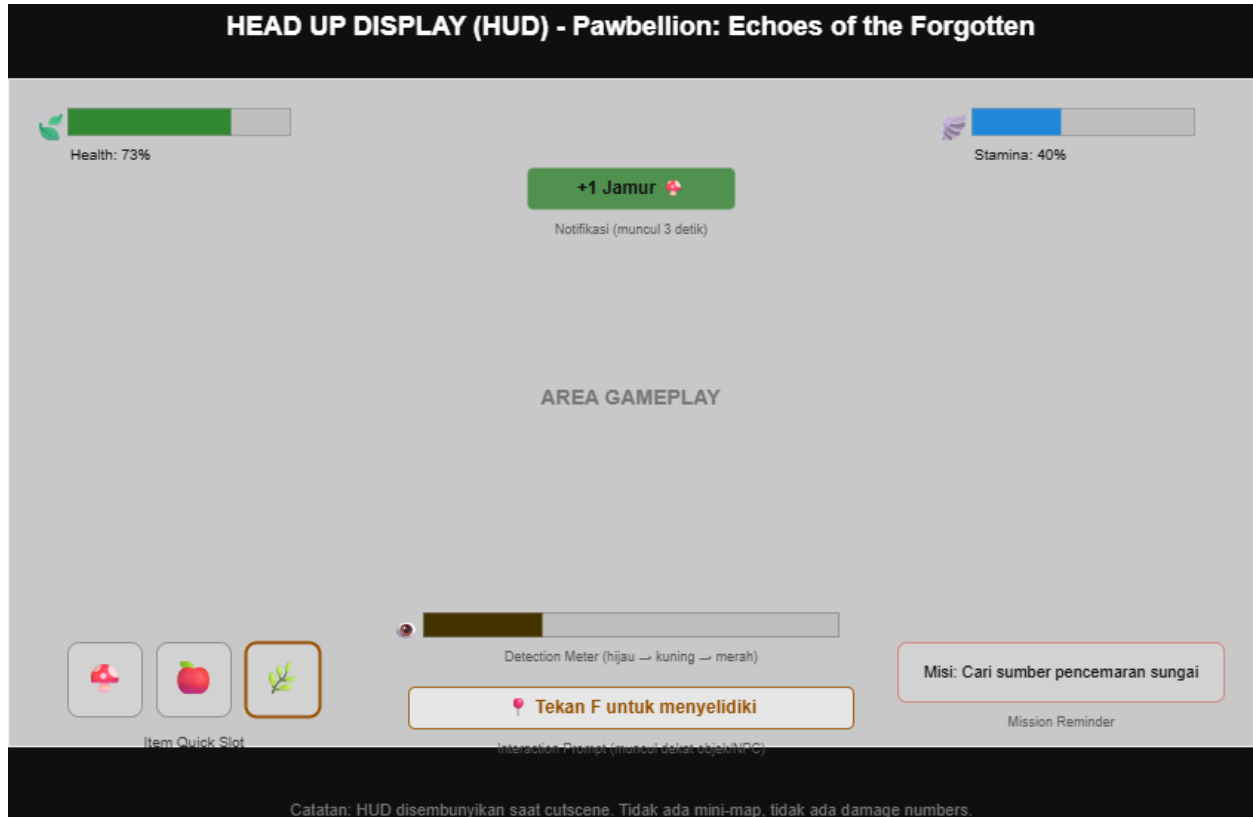


Diagram diatas menggambarkan alur navigasi antarmuka dalam game Pawbellion. Berikut penjelasannya:

1. **Splash Screen**
Halaman pembuka yang menampilkan logo AMIKOM & pengembang. Setelah beberapa detik, otomatis beralih ke Main Menu.
2. **Main Menu**
Menu utama dengan 5 pilihan:

- New Game → memulai permainan baru, menuju ke Cutscene Pembuka.
 - Load Game → memuat permainan yang disimpan.
 - Settings → mengatur audio, video, control.
 - Credits → menampilkan kredit pembuat game.
 - Exit → keluar dari game.
3. Cutscene Pembuka
Adegan sinematik pengantar cerita. Setelah selesai, otomatis masuk ke Gameplay.
 4. Gameplay
Area bermain utama. Dari sini, pemain bisa mengalami beberapa kondisi:
 - Tekan ESC → membuka Pause Menu.
 - Health habis / Gagal → menuju ke Game Over.
 - Menyelesaikan misi utama → menuju ke Layar Transisi Bab.
 5. Pause Menu
Menu yang muncul saat game di jeda. Berisi:
 - Resume → kembali ke Gameplay.
 - Back to Main Menu → kembali ke Main Menu.
 - Restart from Checkpoint (tidak tergambar, tapi biasanya ada).
 6. Game Over
Muncul saat Kuro mati. Berisi:
 - Load Last Checkpoint → kembali ke Gameplay di titik terakhir.
 - Back to Main Menu → kembali ke Main Menu.
 7. Layar Transisi Bab
Muncul setelah menyelesaikan misi utama. Menampilkan sinopsis cerita dan skill baru yang diperoleh.
 - Lanjut ke level berikutnya → kembali ke Gameplay untuk bab selanjutnya.
 - Selesaikan final boss (setelah bab terakhir) → menuju ke Cutscene Akhir.
 8. Cutscene Akhir
Adegan penutup dengan multiple ending tergantung pilihan moral pemain. Setelah selesai, menuju ke Ending Screen (atau langsung ke Credits).
 9. Credits
Daftar tim pengembang. Setelah selesai (atau dilewati), kembali ke Main Menu melalui tombol Back to Main Menu.

- **HEAD UP DISPLAY**



Posisi Layar	Nama Elemen	Ikon	Informasi yang ditampilkan	Kapan Muncul
Kiri atas	Health Bar	Daun hijau (🌿)	Bar kesehatan Kuro. Berkurang saat terkena serangan musuh atau jebakan. Nilai 0% = Game Over.	Sepanjang gameplay
Kiri kanan	Stamina Bar	Sayap (🦋)	Bar stamina untuk dash, terbang pendek, berenang cepat. Berkurang saat aksi berat, pulih otomatis.	Sepanjang gameplay
Kiri bawah	Item Quick Slot	3 lingkaran berisi ikon item	Menampilkan item yang sedang dipilih (jamur penyembuh, buah, dll). Bisa diganti dengan scroll mouse.	Sepanjang gameplay
Kanan bawah	Mission Reminder	Teks	Teks singkat tujuan misi saat ini, misal "Cari sumber pencemaran sungai". Bisa disembunyikan.	Sepanjang gameplay
Tengah bawah	Detection Meter	Mata setengah lingkaran (👁️)	Indikator deteksi musuh saat stealth. Warna: hijau (aman) → kuning (curiga) → merah	Hanya di area dengan patroli musuh

			(terdeteksi).	
Tengah layar (dekat objek)	Interaction Prompt	Teks	"Tekan F untuk berbicara", "Tekan F untuk mengambil", "Tekan F untuk menyelip".	Hanya saat dekat NPC/objek interaktif
Atas tengah (sementara)	Notifikasi	Teks	Muncul 3 detik: *"+1 Jamur"*, "Misi diperbarui", "Kemampuan baru".	Saat ada event penting

Penjadwalan

Tugas yang harus diselesaikan				
Tugas	Pelaksana	Mulai	Selesai	% Capaian
Fase: Pengembangan				
Design		22/5/2026	24/5/2026	100%
Storyline	Tim Design	22/5/2026	24/5/2026	100 %
Level Mechanics	Tim Programmer	4/6/2026	20/7/2026	
Art	Tim Art	4/6/2026	20/7/2026	
Level 1	Tim Programmer	4/6/2026	20/7/2026	
Level 2	Tim Programmer	4/6/2026	20/7/2026	
Level 3	Tim Programmer	4/6/2026	20/7/2026	
Special FX	Tim Sound	4/6/2026	20/7/2026	
UI	Tim UI	4/6/2026	20/7/2026	
Engineering	Tim Prorammer	4/6/2026	20/7/2026	
Production Pipeline	Tim Programmer	4/6/2026	20/7/2026	
Prototypes	Tim Programmer	4/6/2026	20/7/2026	
Audio	Tim Sound	4/6/2026	20/7/2026	
Sound Design	Tim Sound	4/6/2026	20/7/2026	
Fase: Testing				
Perencanaan	Semua Tim	13/7/2026	20/7/2026	
Beta Testing	Tim Testing / Tester	13/7/2026	20/7/2026	
Fase: Publish				
Persiapan	Semua Tim	20/7/2026	20/7/2026	
Go Public	Semua Tim	20/7/2026	20/7/2026	