**Tantangan pada level 1 (kamar)**

1. **Anxiety : takut gagal**

**Hint :** bewarna : jarak dengan tanah tidak boleh berubah (maksudnya harus tetap pijak tanah)

Bayangan : jarak dengan tanah tidak boleh berubah (maksudnya harus tetap pijak tanah)

**Penyelesaian :**

Bewarna dan bayangan harus mendorong box Bersama-sama utntuk menutupi lubang dan bisa melwatinya.

**Kurang Nyawa :** kalua bayangan maupun bewarna langsung melompati lubang, tidak akan lewat mereka akan jatuh ke lubang.

1. **Anxiety : takut berada di ruang gelap dan sempit**

**Hint :** bewanra : kita alami ketika sudah di tanah, jangan sekarang (takut kuburan, sama spt ruang gelap dan sempit)

Bayangan : bahkan burung dalam sangkar pun mendapatkannya (walau terkurung tempat sempit, namun ttp mendapat cahaya dan udara)

**Penyelesaian :**

Si bayangan harus membuka gorden dan jendela agar cahaya dan udara masuk di dimensi bewarna.

**Kurang Nyawa :** tidak ada

**Tantangan pada level 2 (rumah)**

1. **Anxiety :** Takut di dalam kegelapan

**Hint :** bewarna : salah melangkah adalah hal yang mengerikan (ketakutan karena tidak dapat melihat apa apa)

Bayangan : aku sudah biasa di dalam kegelapan (karena dia bayangan, jd dapat melihat saklar)

**Penyelesaian :**

Saklar lampu di tempat bayangan untuk menyalakan lampu di tempat bewarna. Dan sebaliknya saklar lampu tempat berwarna untuk menyalakan lampu ditempat bayangan. Bayangan harus menghidupkan saklar utk menghidupkan lampu di bewarna, karena bewarna takut kegelapan si bewarna berjalan lambat maka bayangan yang menolong.

**Kurang nyawa :** kalau bayangan telat menghidupkan saklar, si bayangan sesak nafas/cemas maka harus segera dihidupkan lampunya.

1. **Anxiety :** Takut ketinggian

**Hint :** bewarna : aku melihat orang menjadi kecil ,begitu juga sebaliknya (dia berada di tempat yang tinggi)

Bayangan : konsep tangga adalah jenius (dia harus menemukan box untuk menjadi pijakan bewarna, seperti konsep tangga)

**Penyelesaian :**

si bayangan harus tekan tombol interaksi untuk membuat kardus yang dipijaknya diakhir nembus ke dimensi bewarna.

**Kurang Nyawa :** Kalau bewarna nekat turun langsung.

1. **Anxiety :** Takut laba-laba/tarantula

**Hint:** bewarna : kau tidak menyadarinya, sampai ia sudah berada di dalammu (takut tarantula masuk ke telinga dll)

Bayangan : aku juga takut, tapi aku harus menggunakannya (bayangan juga takut dengan terkena cahaya, namun untuk mengusir tarantula dia harus ttp menyenter)

**Penyelesaian :**

Si bayangan harus mengambil senter untuk mengusir tarantula karena tarantula ga suka cahaya.

**Kurang nyawa :** kalau bayangan salah ambil item, dan bewarna maju kedepan mencoba melewati tarantula.

1. **Anxiety : takut berada di ruang gelap dan sempit**

**Hint :** bewarna : kita alami ketika sudah di tanah, jangan sekarang (takut kuburan, sama spt ruang gelap dan sempit)

Bayangan : bahkan burung dalam sangkar pun mendapatkannya (walau terkurung tempat sempit, namun ttp mendapat cahaya dan udara)

**Penyelesaian :**

Si bayangan harus membuka gorden dan jendela agar cahaya dan udara masuk di dimensi bewarna.

**Kurang Nyawa :** tidak ada

1. **Anxiety** : Trust issue

**Hint :** bewarna : aku harus percaya, kalua bukan aku siapa lagi (ia harus mempercayai bayangannya, karena bayangan merepresentasikan objek serupa, maka sama saja ia mempercayai diri sendiri)

Bayangan : aku harus percaya, kalua bukan aku siapa lagi(ia harus mempercayai bayangannya, karena bayangan merepresentasikan objek serupa, maka sama saja ia mempercayai diri sendiri)

**Penyelesaian :**

Bayangan dan bewarna harus bersama-sama melewati lampu yang berjatuhan secara random.

**Kurang nyawa :** jika terkena jatuhan lampu, dan jika bewarna dan bayangan tidak melewati rintangan secara bersama.

1. **Anxiety :** tidak percaya diri

**Hint :** bewarna : ternyata, ada yang menyerupai kita (ketika ia bercermin, dia melihat dirinya sendiri yg menyerupai dia juga)

Bayangan : aku tidak ada jika ia tidak ada (kalua gk ada objek, bayangan juga tidak ada)

**Penyelesaian :**

Bewarna harus bercermin untuk memunculkan bayangan dan bisa melewati rintangan berikutnya.

**Kurang nyawa :** tidak ada

1. **Anxiety :** Tekanan Orang tua

**Hint :** bewarna : buatlah aku hanyut dalam pikiranku (maksudnya dia gak bergerak, melainkan bayangan yg ia pikirkan selama inilah yang akan membantu nya selesaikan task)

Bayangan : (kosong)

**Penyelesaian :**

Bayangan harus menyelesaikan beberapa task, untuk menghilangkan papan papan kayu yang berjatuhan terus menerus.