

**PROPOSAL  
PROYEK *GAME “COCO MANIA”***



Dosen Pembimbing:

Liliana, S.T., M.Eng., Ph.D.

Disusun oleh:

Annabelle Rosellini S. / E12210195

Charlaine Danielle P. / E12210164

Lady Victoria S. / E12210051

Mischellyn Audrey L. / E12210163

**UNIVERSITAS KRISTEN PETRA  
FAKULTAS HUMANIORA DAN INDUSTRI KREATIF  
2022**

## **IDE GAME**

Pemain adalah sebuah korban percobaan ilegal yang harus mengumpulkan tinja untuk kabur. Suatu hari ketika mutan terbangun, ia tersadar bahwa ia berada di ruang bawah tanah dimana eksperimen ilegal telah dilaksanakan. Mutan tersebut harus kabur dari tempat eksperimen itu dengan cara melewati berbagai rintangan. Namun untuk melewati masing-masing rintangan, ia harus mengumpulkan cukup DNA dari monster-monster lain. DNA itu didapat dari mengumpulkan tinja dari masing-masing jenis monster. Tujuan pemain adalah untuk mengumpulkan tinja yang berada di sarang setiap monster. Pemain akan menghadapi berbagai rintangan yang seru dan juga menantang. Terdapat 4 level dalam keseluruhan game ini:

### **1. EZ**

Level ini kurang lebih adalah level perkenalan bagi para pemain. Monster di map ini bernama Beur The Duddu. Beur akan mengelilingi map dan tinja-tinja akan muncul di map secara acak. Pemain harus mengumpulkan tinja senilai 25 poin untuk dapat melanjutkan ke map selanjutnya. Terdapat berbagai macam tinja yang bisa memberikan berbeda poin. Tinja coklat memberikan 1 poin, sedangkan tinja rainbow akan menambah kecepatan pemain secara acak dan dalam kurun waktu tertentu (juga menambah poin). Jika pemain berkontak dengan Beur, maka HP pemain akan berkurang sebanyak 10. Jika HP pemain mencapai 0, maka pemain akan mati. Bila pemain sudah mengumpulkan 25 poin tinja, maka pemain dapat melanjutkan ke stage berikutnya.

### **2. GooGoo GaaGaa**

Mulai memasuki rintangan, pemain akan melalui parkour dalam level ini. Euhn The Shulainne akan mengikuti pola jalan tertentu dan pemain harus menghindari Euhn dan mengumpulkan semua tinja. Tantangan lain adalah platform-platform yang bergerak sehingga ketangkasan pemain diuji. Pemain harus mengumpulkan semua tinja untuk bisa melanjutkan ke level selanjutnya.

### **3. Tinjarnival**

Semakin menaikkan intensitas permainan, pemain akan bertemu dengan Aque The Taphienne, monster yang akan mengejar pemain jika mereka masuk ke teritori Aque. Pemain tetap harus mengumpulkan 3 tinja, namun pemain harus lebih berhati-hati, bisa saja Aque ada di belakang mereka, siap menerkam. Bila terkena Aque 2 kali, pemain akan mati.

### **4. Boku wa Tinjanida**

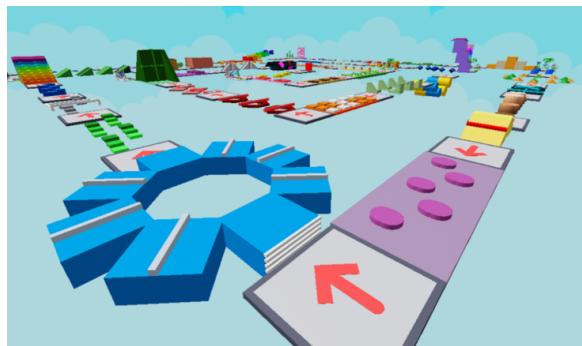
Level terakhir akan mengetes refleks pemain dengan permainan yang bertemakan ‘Red Light, Green Light’. Cuer The Vezez akan menjaga tinja emas yang pemain harus ambil. Tidak seperti monster lain, Cuer hanya akan berdiam di satu tempat. Jika pemain terlihat oleh Cuer, maka pemain harus mengulang level tersebut karena mati.

## PLAYER CONTROL

Player bergerak dengan WASD dan bisa melompat dengan space bar, serta mengarahkan kamera menggunakan mouse.

## REFERENSI

Game :



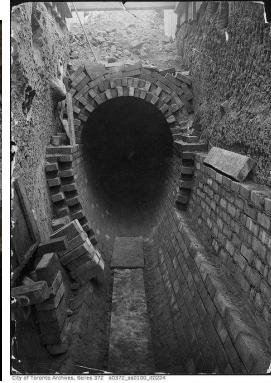
Player :



Environment 1 (The Underground lab)



## Environment 2-5 (The Sewer)



## Mobs

Stage Map

 <p><u>Stage 1</u> Map E2  obj = collect sufficient amount of 💩, avoid beur bonus = 🌈 give permanent speed boost enemy = beur the boti type = roaming, reduce hp can spawn Beur from spawner (1/2/3 mobs)</p>	 <p><u>Stage 3</u> Cacarnival  Obj = survive boost = 🍀 temp speed boost enemy = aque the tapien type = chase and kill player</p>
 <p><u>Stage 2</u> goonz caaz  obj = collect 💧 parkouring enemy = euhn the sultan type = spline, walk on pattern kill player on contact</p>	 <p><u>Stage 4</u> boku wa cacanida  obj = reach the 🍍, don't 💀 enemy = cuer the beast type = stay in place, randomly look @ the player to kill</p>

## Overview

<b>Game Title</b>	Coco Mania
<b>Platform</b>	Windows
<b>Genre</b>	Horror-Simulation
<b>Gameplay Reference</b>	Mario Bros, Red Light Green Light, Various Roblox's Obby
<b>Description</b>	Game mengumpulkan tinja dengan berbagai rintangan yang semakin sulit seiring dengan kemajuan level.
<b>Objective</b>	Menyelesaikan semua level dan menghindari musuh
<b>Number of Levels</b>	4 Level
<b>Total Playable Levels</b>	4 Level
<b>In App Purchases</b>	No
<b>Multiplayer</b>	No

# GAME CONCEPT

## Target User

Target user dari game ini adalah anak-anak mulai dari 10 tahun keatas.

## Platform

Platform yang bisa digunakan untuk memainkan game ini adalah Windows.

## Story

Seekor larva sedang bermain dengan tinja. Ternyata di bawah salah satu tinja terdapat suatu tombol yang membawa larva menuju ke dunia misterius yang berisi dengan banyak monster menyeramkan dan tinja.

## Characters and Objects

Asset	Nama	Stats	Attack
<u>Player</u>			
	Player	HP: 100	-
<u>Mobs</u>			
	Beur The Duddu	-	Berkeliaran di sekitar map dan akan mengurangi 10 HP pemain selama pemain melakukan kontak dengan Beur. Seiring waktu, Beur akan semakin bertambah. Beur bisa bertambah sebanyak 1, 2, atau pun 3 secara

			acak.
 	Euhn The Shulainne	-	Mengikuti rute jalan dan membunuh pemain ketika melakukan kontak dengan Euhn.
	Aque The Taphienne	-	Mengejar pemain ketika memasuki teritori Aque dan membunuh pemain ketika melakukan kontak dengan Aque.
	Cuer The Vezez	-	Berdiam di tempat dan sese kali menoleh ke arah pemain. Jika pemain terlihat sedang bergerak oleh Cuer maka pemain akan langsung mati.

## GAMEPLAY

### Objective

Menyelesaikan level dengan cara mengumpulkan semua tinja di level tersebut.

## **Game Mechanics**

Setiap level memiliki mekanik permainan yang berbeda. Objektif dari setiap level adalah untuk mengumpulkan ninja, namun setiap level memiliki target jumlah ninja yang berbeda. Pada level pertama dan kedua, pemain akan diminta untuk mengumpulkan ninja serta menghindari monster yang nantinya akan berkeliling. Pada level ketiga, pemain harus lebih berhati-hati karena monsternya akan mengejar pemain. Level terakhir memiliki mekanik game yang mirip dengan ‘Red Light, Green Light’ dari Squid Game. Pemain harus berhenti ketika monster membalikkan badan mereka.

## **User Control and Interaction**

Kontrol/input yang digunakan untuk platform windows hanya menggunakan WASD untuk menggerakkan player.

## **Gameplay Reference**

Gameplay dari game ini terinspirasi dari Mario Bros, Red Light Green Light, dan berbagai macam obby (parkour game) di Roblox. Game ini lebih berbasis pada parkour yang para pemain harus lewati dengan adanya objektif dan tantangan tertentu.

# **EVALUASI**

## **Kendala**

1. Health Bar Player masih kurang stabil (sering hilang-hilang saat proses *coding*).
2. Warna Health Bar masih belum sesuai dengan jumlah darah Player; semakin banyak darahnya = semakin hijau, semakin sedikit darahnya = semakin merah.
3. Animasi beberapa belum dimasukkan.
4. *Cut-scene* bermasalah, berdampak pada map.
5. Keseluruhan gameplay masih terlalu kaku.
6. Enemy stage-2 tidak meng-*apply* damage pada player

## **Solusi**

Dibetulkan dan di cross-check apakah ada *coding* yang tidak nyambung dan sebagainya. Lalu menambahkan beberapa animasi (*obtain effect*, dll) supaya gamenya lebih terlihat luwes.

## **Job Desc**

A. Rosellini Saverio (E12210195) :

- Code (food/poop, enemy 1, 3, 4, player death, damage, health system, stage)
- Map design

Charlaine Danielle P (E12210164) :

- Code (enemy 2, animation)
- Asset (cutscene, main menu, animation)

Lady Victoria S (E12210051) :

- Asset (effects, poop model, animation)
- Code (animation)

Mischellyn Audrey L (E12210163) :

- Code (health system, checkpoint, animation)
- Asset (poop materials, health bar, score display, animation, background music)
- Map design