



GAME DESIGN DOCUMENT: NIGHTFALL SOLDIER 2D

Fernanda Eka Novitasari

Ika Puspita Sari

Mochamad Yahya Dwi Purnama

CONTENTS

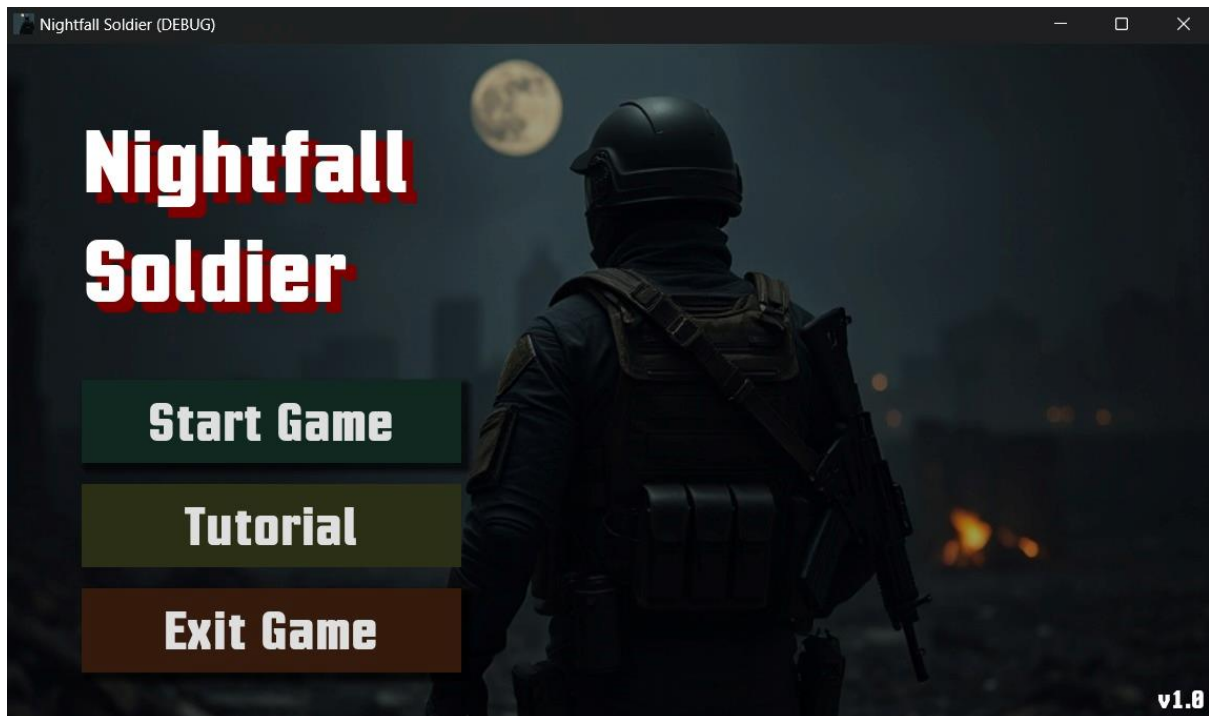
GAME DESIGN DOCUMENT: NIGHTFALL SOLDIER 2D	1
CONTENTS.....	2
IMAGES.....	3
I. GAME INFORMATION.....	4
II. OVERVIEW & STORY SETTING	5
III. CORE GAMEPLAY.....	6
IV. CHARACTERS.....	8
V. KEY FEATURES.....	9
VI. GAME PROGRESSION	11
VII. ART & AUDIO	13
VIII. Technical Specifications.....	14
IX. EPILOG.....	16

IMAGES

Gambar 1 Main Menu.....	4
Gambar 2 Player Idle	8
Gambar 3 Player Attack.....	8
Gambar 4 Enemies Idle	8
Gambar 5 Enemies Attack.....	8

I. GAME INFORMATION

Judul Game	: Nightfall Soldier 2D
Genre	: Survival, Action, 2D Side-Scroller Shooter
Platform	: PC (Windows)
Target Audience	: Pemain usia 13+
Developer	: <ul style="list-style-type: none">• Fernanda Eka Novitasari• Ika Puspita Sari• Mochamad Yahya Dwi Purnama
Release Date	: 2025



Gambar 1 Main Menu

II. OVERVIEW & STORY SETTING

Nightfall Soldier 2D adalah game survival 2D side-scroller dengan suasana malam yang menegangkan. Pemain mengambil peran sebagai seorang tentara yang harus bertahan dari serangan zombie yang terus datang. Game ini menekankan pada mekanik bertahan hidup dengan sumber daya terbatas (ammo) dan timing yang tepat untuk menghindari serangan zombie. Tujuan utama pemain adalah mengumpulkan skor sebanyak-banyaknya dengan membunuh zombie.

Latar Belakang Cerita:

Tahun 2045, dunia dilanda wabah virus misterius yang mengubah manusia menjadi zombie. Sebagai seorang tentara yang selamat, pemain terjebak di tengah kota yang telah hancur dan dipenuhi zombie. Tujuan pemain adalah bertahan hidup semalam penuh sambil menunggu bantuan tiba saat fajar.

Setting:

- Lingkungan: Kota malam yang gelap dengan bangunan-bangunan rusak dan material terbakar.
- Atmosfer: Suasana horor yang tegang, didukung oleh musik latar (BGM) yang mencekam.
- Visual: Gaya 2D pixel art dengan pencahayaan dinamis untuk menciptakan suasana malam yang menakutkan.

III. CORE GAMEPLAY

Nightfall Soldier 2D adalah game yang fokus pada mekanik bertahan hidup sederhana namun menantang. Pemain hanya bisa bergerak ke kiri dan kanan, menghindari serangan zombie sambil menembak untuk bertahan hidup. Tantangan utama adalah mengatur amunisi yang terbatas dan menghindari serangan zombie yang terus mendekat.

Mekanik Gameplay

1. Kontrol Pemain:

- Gerakan: Tombol A (kiri) dan D (kanan).
- Menembak: Klik kiri mouse.
- Reload: Tombol R (hanya saat amunisi habis).

2. Combat:

- Senjata: Pemain hanya memiliki satu senjata, yaitu assault rifle, dengan delay tembakan beruntun.
- Amunisi: Terbatas (10 peluru), tetapi bisa di-reload kapan saja tanpa batasan.
- Zombie: Bergerak lambat dan memberikan damage 1 HP per serangan.

3. Survival Mechanics:

- Health: Pemain memiliki health bar yang berkurang jika terkena serangan zombie. Jika health habis, permainan berakhir.

- Skor: Pemain mendapatkan skor berdasarkan jumlah zombie yang berhasil dibunuh. Skor tertinggi akan disimpan dan ditampilkan di menu utama.

4. Alur Permainan:

- Zombie muncul secara terus-menerus dari kedua sisi layar.
- Pemain harus menghindari zombie dengan bergerak ke kiri atau kanan sambil menembak untuk membunuh mereka.
- Tidak ada gelombang (wave) atau peningkatan kesulitan; tantangan tetap konsisten sepanjang permainan.

5. Keterbatasan:

- Pemain tidak bisa melompat, berlari, atau melakukan aksi kompleks lainnya.
- Tidak ada elemen drop item, upgrade, atau sistem level. Fokus utama adalah bertahan hidup dan mengumpulkan skor.

IV. CHARACTERS

Pemain (Tentara)



Gambar 2 Player Idle

Desain Visual:

Tentara dengan seragam militer lengkap, membawa assault rifle.

Kemampuan:

- Gerakan: Hanya bisa bergerak ke kiri (A) dan kanan (D).
- Menembak: Menggunakan assault rifle dengan delay tembakan beruntun.
- Reload: Dapat melakukan reload dengan menekan tombol R.



Gambar 3 Player Attack

Musuh (Zombie)



Gambar 4 Enemies Idle

Desain Visual:

Zombie dengan penampilan klasik: tubuh compang-camping, pakaian robek, dan gerakan lambat.

Perilaku:

Bergerak lurus ke arah pemain dari kedua sisi layar.



Gambar 5 Enemies Attack

V. KEY FEATURES

1. Highscore System

- Pemain mengumpulkan skor berdasarkan jumlah zombie yang berhasil dibunuh.
- Skor tertinggi disimpan dan ditampilkan di menu utama, menciptakan tantangan untuk memecahkan rekor.

2. Simple and Intuitive Controls

- Kontrol yang mudah dipahami:
 - A (kiri), D (kanan) untuk bergerak.
 - Klik kiri mouse untuk menembak.
 - R untuk reload.
- Dirancang untuk pemain pemula maupun berpengalaman.

3. Minimalist Survival Mechanics

- Fokus pada mekanik bertahan hidup yang sederhana namun menantang:
 - Amunisi terbatas (10 peluru) dengan reload tanpa batasan.
 - Health bar yang harus dijaga agar tidak habis.
- Tidak ada elemen kompleks seperti crafting atau upgrade, sehingga pemain bisa langsung fokus pada gameplay.

4. Tense Atmosphere

- Suasana malam yang gelap dan menegangkan.
- Visual 2D pixel art dengan pencahayaan dinamis.
- Musik latar (BGM) yang mencekam untuk meningkatkan imersi.

5. Single Weapon, High Stakes

- Pemain hanya memiliki satu senjata (assault rifle) dengan delay tembakan beruntun.
- Keterbatasan ini menciptakan tantangan strategis dalam mengatur tembakan dan menghindari serangan zombie.

6. Endless Zombie Waves

- Zombie muncul secara terus-menerus tanpa henti, menciptakan tekanan konstan.
- Tantangan utama adalah bertahan hidup selama mungkin, bukan sekadar menyelesaikan level.

VI. GAME PROGRESSION

Tujuan Utama

Bertahan Hidup: Tujuan utama pemain adalah bertahan hidup selama mungkin melawan gelombang zombie yang terus datang.

Mengumpulkan Skor: Pemain mendapatkan skor berdasarkan jumlah zombie yang berhasil dibunuh. Skor ini menjadi indikator utama keberhasilan pemain.

Progresi Pemain

Skor Tertinggi (Highscore):

Setiap kali pemain bermain, skor yang didapatkan akan dibandingkan dengan skor tertinggi sebelumnya.

Pemain didorong untuk terus mencoba memecahkan rekor skor tertinggi mereka.

Peningkatan Skill:

Meskipun tidak ada sistem level atau upgrade, pemain akan semakin terampil dalam:

- Mengatur timing tembakan dan reload.
- Menghindari serangan zombie dengan gerakan yang tepat.

Progresi ini bersifat intrinsik (peningkatan skill pemain, bukan karakter dalam game).

Tantangan yang Konsisten:

Zombie muncul secara terus-menerus dengan kekuatan yang tetap.

Tantangan utama adalah menjaga health point dan mengelola amunisi seefisien mungkin.

Akhir Permainan

Permainan berakhir ketika health pemain habis akibat serangan zombie.

Skor akhir akan ditampilkan, dan jika pemain berhasil memecahkan rekor, skor tertinggi akan diperbarui.

VII. ART & AUDIO

Visual Style

Gaya Seni: 2D Pixel Art.

Lingkungan:

Kota malam yang gelap dengan bangunan-bangunan rusak dan material terbakar.

Karakter:

Pemain (tentara) dan zombie dirancang dengan detail pixel art yang sederhana namun ekspresif.

Efek Visual:

Efek tembakan, darah saat zombie mati, dan animasi gerakan yang halus.

Audio Design

Background Music (BGM):

Musik latar yang tegang dan mencekam, menciptakan suasana horor.

Sound Effects (SFX):

Suara tembakan assault rifle.

Credits:

- [Craftpix.net](https://craftpix.net)
- [Mubert.com](https://mubert.com)

VIII. TECHNICAL SPECIFICATIONS

Game Engine

- Engine: Godot Engine (versi 4.0).
- Alasan Pemilihan: Godot dipilih karena ringan, open-source, dan cocok untuk pengembangan game 2D.

Target Platform

- Platform: PC (Windows).
- Resolusi: HD (1280x720).
- Control Scheme: Keyboard (A, D, R) + Mouse (Left Click).

Performance

- Target FPS: 60 FPS.
- Optimasi: Menggunakan animation sprite untuk karakter dan efek.

Tools dan Software Pendukung

- Art: Deep AI (generator art untuk aset visual).
- Audio: Mubert AI (generator audio untuk musik latar dan efek suara).

Version Control:

Git dengan repository hosting (GitHub, GitLab, atau Bitbucket).

Hardware Requirements

Minimum:

- Processor: Intel Core 2 Duo atau setara.

- RAM: 2 GB.
- Graphics Card: Integrated GPU (Intel HD Graphics 2000 atau setara).
- Storage: 100 MB ruang penyimpanan.

Recommended:

- Processor: Intel Core i3 atau setara.
- RAM: 4 GB.
- Graphics Card: Integrated GPU (Intel HD Graphics 4000 atau setara).
- Storage: 200 MB ruang penyimpanan.

IX. EPILOG

Nightfall Soldier 2D dirancang sebagai game survival 2D yang sederhana namun menantang. Game ini bertujuan untuk memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan dan kompetitif, di mana pemain dapat menguji keterampilan mereka dalam menghadapi gelombang zombie yang tak berkesudahan.

Dokumen ini menjadi panduan utama untuk pengembangan game, memastikan bahwa setiap aspek dari konsep hingga eksekusi tetap konsisten dengan visi awal. Dengan fokus pada kesederhanaan dan pengalaman bermain yang solid, Nightfall Soldier 2D diharapkan dapat memberikan kepuasan bagi para pemain.