**Defense Force**

“Fuja se puder.”

Todos Direitos Reservados © 2014

Felipe Dermann de Moura

Versão # 1.01

11/04/2014

**Índice**

*Introdução* 3

*o Jogo* 4

***ENREDO 6***

***GAMEPLAY 7***

***INTERFACE E SONS 11***

***MÚSICAS E SONS 12***

***RECURSOS E REQUISITOS 13***

*Introdução*

Defense Force é um jogo de ação em terceira pessoa que vai apresentar o maior desafio virtual que você vai conhecer.

Faça parte de um experimento secreto para criar o maior humanoide artificial controlando Blank, uma criação biologicamente criada em um complexo de alta tecnologia para ser a maior arma de guerra e espionagem. Para ser confirmado que você é a verdadeira suprema forma de vida é necessário passar por um teste à altura, escapar da Defense Force, o maior complexo de segurança já criado, capaz de neutralizar qualquer invasor em segundos.

O jogo todo se passa dentro da Defense Force onde existem diversos desafios que o jogador terá de vencer até chegar ao final. Diversas armas ajudarão o jogador a derrotar os diferentes inimigos e é tarefa dele utilizá-las corretamente, além disso é tarefa do jogador ser capaz de usar suas habilidades para desviar das armadilhas e usar os recursos disponibilizados para não morrer e chegar até o final onde enfrentará um poderoso inimigo final antes de completar sua missão.

Juntar a jogabilidade de ação e combate com elementos de plataforma e desenvolvimento de habilidades do próprio jogador é o grande objetivo do projeto Defense Force.

***Sobre o Jogo***

 O jogador controla o personagem principal que tem o nome de FG-023, mas é chamado de Blank durante a maioria do jogo. O jogo é jogado em terceira pessoa e Blank pode se movimentar para qualquer lado que quiser, executar um salto explosivo para frente quando uma tecla é pressionada para se mover rápido do lugar e pode usar sua arma padrão além de outras armas adquiridas durante o jogo.

 O desafio do jogo é partir do ponto de início até o final sem gastar todas as suas vidas, e, para isso, vai precisar usar as armas e desviar dos inimigos e obstáculos o melhor possível para sobreviver até o final do jogo.

 Defense Force é jogável apenas para um jogador, não possui multiplayer, ao invés disso, o jogo é desenhado para ser o mais desafiador possível para que apenas um jogador possa passar pela ação intensa sem ter ajuda de outra pessoa.

 Durante o jogo haverá vários tipos de inimigos com ataques diferentes e cada um terá um método específico de ser derrotado mais eficientemente pelo jogador, obrigando-o a planejar estratégias para avançar no jogo sem perder muita vida ou munição.

 O cenário todo se passa dentro do complexo, todos os lugares terão uma aparência de metal ou máquinas eletrônicas muito avançadas tecnologicamente utilizando um estilo gráfico não muito realista porém não muito abstrato, fazendo o jogo ser mais leve e ao mesmo tempo mais atrativo para um público maior ao invés de violência desnecessária ou uma aparência muito cartoon.

 O público alvo de Defense Force são os jogadores mais experientes que estejam dispostos à enfrentar um desafio, porém, deixando algum espaço para outros jogadores mesmo que tenham maior dificuldade em vencer os desafios do jogo. O estilo de jogo é ação em terceira pessoa com elementos de plataforma e shooter e seu objetivo é fazer o jogador desenvolver estratégias e prática enquanto joga para ficar cada vez melhor e avançar mais fundo no jogo. O jogador dispõe de uma limitada quantidade de vidas e uma barra de vida, cada vez que levar dano dos ataques inimigos ou de armadilhas uma parte será reduzida de sua barra de vida de acordo com o dano do inimigo ou da armadilha quando a barra estiver vazia o jogador perde uma vida, quando não tiver mais vida o jogo termina e começa no início novamente.

 A duração prevista é de meia hora no máximo, contando que o jogador vá do início até o fim e vença o boss tendo um desempenho médio.

 Um outro game com gameplay parecido é o Megaman Legends (Capcom, 1998).

Essa imagem ilustra bem o que o jogo é e também ajuda a entender qual a proposta de Defense Force. Um ambiente 3D com um cenário tecnológico, porém, Defense Force foca na ação enquanto esse exemplo é misturado com Role-Playing.

*Enredo*

Um complexo militar de alta tecnologia executa secretamente inúmeros testes com humanoides criados artificialmente para espionagem e combate chamados de FG (“Ferramentas de Guerra”). Esse lugar é o mais poderoso complexo de segurança já criado, o “Defense Force”, capaz de neutralizar qualquer ameaça que tente entrar ou sair dele e a missão de todos os FG é a de conseguir achar um meio de fugir desse lugar para assim ter certeza de que o perfeito soldado artificial foi criado com sucesso .

 O jogador recebe o papel de controlar um dos FG que será testado, o FG-021, também conhecido como Blank, sua missão é igual a dos outros experimentos, fugir do complexo de segurança, uma tarefa em que todas as outras FG até agora falharam e foram eliminadas sem piedade pelo Defense Force. Com muito esforço, Blank é capaz de sobreviver e consegue fugir da Defense Force provando ser a forma de vida artificial mais bem elaborada que os cientistas foram capazes de criar, mas talvez esse seja apenas o começo de muitos outros acontecimentos que estão por vir...

 Os personagens da história serão basicamente Blank e os inimigos que ele enfrentará mas que não possuem influência no desenvolver do enredo e serão por isso, mencionados na parte de gameplay.

***Gameplay***

 O gameplay de Defense Force, como já dito anteriormente, foca na ação em terceira pessoa. Usando as teclas WASD o jogador pode se movimentar para frente, para a esquerda, para trás e para a direita respectivamente. Com a tecla space, Blank pode saltar e pressionando a tecla control o jogador pode executar uma corrida explosiva que impulsiona o personagem para frente a fim de se mover rapidamente para se esquivar de ataques mais efetivamente.

 O mouse serve para direcionar a camêra e mirar nos oponentes, a câmera estará sempre posicionada nas costas do personagem principal e o mouse fará assim com que o jogador também vire ao usar o mouse fazendo-o sempre se posicionar de uma maneira pronta para atacar. O único jeito de se movimentar para trás apertando a tecla S que fará Blank virar para trás mas mantendo a posição da câmera. O botão esquerdo do mouse atira com a arma padrão e o botão direito usa a arma especial que o jogador vai adquirindo durante o jogo.

 As teclas Q e E trocam a arma que o jogador está usando.

 O jogador começará de um ponto e vai seguindo por um caminho cheio de inimigos e armadilhas. Ao longo do percurso haverá checkpoints para marcar sua posição caso ele morra. Itens de recuperação de vida e munição para armas serão posicionados estrategicamente para que o jogador faça o melhor uso deles. No final ele vai lutar contra um boss e se ganhar ele vence o jogo. Pontos serão calculados por inimigos mortos e tempo que ele levará até chegar no final do jogo.

As armas disponíveis são as seguintes:

Energy Shot: Arma padrão com munição infinita, porém rápida e fácil de usar.

Machine Gun: Uma versão melhorada da arma padrão que dispara uma grande quantidade de tiros quando se clica e segura o botão esquerdo do mouse, mas tem munição finita.

Homing Bits: Pequenas máquinas que flutuam perto da cabeça do jogador e disparam tiros de energia que. Essa arma automaticamente mira no inimigo mais próximo não precisando ser mirada para acertar. Possui munição finita.

Micro Bomb: Joga uma bomba que explode causando dano em área, tem munição finita.

Phase Saber: Uma espada de energia que pode ser usada sem limites e tem a habilidade de destruir certos projéteis inimigos. Só pode atacar inimigos de perto.

Light Barrier: Uma barreira que protege o jogador de todo o dano. Quando usada, a barreira protege o jogador e consome uma barra de energia, quando essa barra estiver vazia, a barreira não poderá ser usada até que se recarregue por completo, o que acontece automaticamente com o passar do tempo.

Final Beam: Uma arma que dispara um grande raio laser que causa dano extremo e contínuo, mas tem munição finita e quando é usada, o jogador não pode se mover do lugar até parar de atirar.

Os inimigos do jogo:

Rolling Spark: Pequeno robô elétrico que, ao visualizar o jogador, pára por um instante e corre em direção ao jogador para causar dano. O inimigo mais simples e fácil de vencer.

Guardian: Possui um escudo que bloqueia ataques do jogador pela frente e uma arma para disparar contra o jogador. Só pode ser atingido efetivamente por trás.

Obliterator: Robô que não se move e, depois de ver o jogador, dispara misseis que seguem o jogador até certo tempo ou até serem destruídos. O jogador pode atirar nos misseis para destruí-los diretamente.

Hobgoblin: Um pequeno ser com aparência de um Goblin que é ágil que se move muito rápido e é difícil de acertar. Feito para confundir o jogador e pegá-lo de surpresa. Ataca de perto.

Walking Radar: Um robô voador que emite uma luz e caminha sempre por um trajeto. Se o jogador entrar em contato com a luz, o robô toca um alarme alertando outros inimigos e depois vai atrás do jogador por si mesmo, sendo um inimigo moderadamente ágil e difícil de acertar por ser voador e que atira. Pode ser completamente ignorado se o jogador não for detectado por ele.

Juggernaut: Um gigante que se move lentamente mas possui ataques poderosos, de grande dano e área de efeito além de ser muito resistente e precisa sofrer mais dano para ser derrotado.

FG-000 Beta: O inimigo final, um tipo de robô com partes de humano. A primeira FG feita que teve como voluntário um soldado humano natural que teve seu corpo misturado com o de uma máquina de combate e que foi mantido na Defense Force como teste final para a FG suprema. Este inimigo possui vários ataques e é o mais desafiador do jogo. Feito para ser o boss final.

Armadilhas:

Precipícios: Abismos sem fundo que tiram uma quantidade de vida do jogador e o coloca no último checkpoint.

Life Drain: Uma armadilha que ativa quando o jogador pisa nela, prendendo-o e drenando seus pontos de vida até que ele atire o suficiente para destruí-la. Uma marca pequena, porém visível estará no chão indicando a posição da armadilha se o jogador for atento.

Security Câmeras: Câmeras de segurança embutidas com armas que disparam lasers imediatamente na posição do jogador quando ele não puder passar pelas câmeras sem ser detectado.

Espinhos: Chão com espinhos que causam dano enquanto o jogador pisar neles.

Chão Grudento: certas partes do chão terão outra cor indicando que é um solo diferente que diminui a velocidade de movimento do jogador enquanto pisar nele.

***Interface e Cenário***

Logo que o jogo inicia o menu principal aparece com as opções de começar o jogo, um menu de ajuda e outra opção para sair do jogo. Quando o jogador perde uma tela de jogo acabado aparece e ele depois é transportado de volta para a tela principal. Se o jogador ganhar a tela de pontuação total e de encerramento irá aparecer.

 Durante o jogo há uma barra de energia no canto inferior esquerdo da tela indicando o quanto de vida o jogador ainda tem e quantas vidas. No canto superior esquerdo aparecem os pontos e no canto inferior direito uma barra com a quantidade de munição que a arma tem e o nome da arma selecionada.

 O cenário é todo sobre tecnologia avançada e sempre dentro do complexo.

***Música e Sons***

 A música usada em Defense Force pretende enfatizar a alta tecnologia do lugar enquanto deixa o jogo mais agitado por ser de ação, usando assim um estilo mais de música eletrônica. Os sons também darão a impressão de estar em um lugar muito avançado tecnologicamente, com sons de metal sendo destruído além de explosões de energia e lasers.

***Recursos e Requisitos***

 O jogo será feito na ferramenta de desenvolvimento de jogos Unity3D e será rodado em computadores e em browser de internet.

Requisitos Mínimos:

* Processador de 3.0 Ghz.
* Memória RAM de 2 GB.
* Placa de vídeo de pelo menos 512 MB.
* Plugin para jogos online da Unity3D.