

Unpoppable: Survivors

História

Balum, o último sobrevivente de uma tribo de balões, busca vingança contra os macacos atiradores de dardos que destruíram sua família. Agora, em um mundo hostil, ele deve sobreviver o máximo de tempo possível enquanto as hordas inimigas aumentam.

Jogo

O jogo começa em uma tela de abertura [Música tema do jogo] com uma opção para configurar o volume dos efeitos e da música, além do botão de iniciar o jogo. Ao clicar no botão de iniciar o jogo [som de clique] o jogo mostra uma mini história em quadros de flashbacks [sons de flashback do naruto], que contextualizam o jogo. Ao acabar a história, o jogador é lançado no mundo de jogo [música ambiente começa a tocar], em que estará controlando Balum. Balum inicialmente tem apenas uma vida e nenhuma habilidade, e macacos atiradores de dardos andarão na direção do jogador, atirando dardos. Espalhado pelo mapa terá vários fragmentos de vento que o jogador poderá coletar [som de coleta], e com eles poderá evoluir ou ganhar habilidades, o jogador terá 2 escolhas aleatórias dentre 6 totais (melhoria de velocidade, melhoria/ganho de dash, ganho de camada (vida), bolha de proteção temporária, melhoria da bolha de proteção (mais tempo) e ganho/melhoria de sopro). O dash [som de dash] fará com que Balum dê um rápido avanço na direção em que estava andando, já o sopro [som de sopro] fará com que inimigos e dardos no alcance do sopro sejam arremessados na mesma direção. Quando as camadas de Balum estourarem [som de estouro] e acabarem, Balum morre e o jogador perde [som de perca de jogo], mostrando uma tela de derrota com o tempo que o jogador ficou vivo. Logo em seguida o jogador será redirecionado para a tela inicial.

Arte

Itens de Arte/Interface
Sprite macaco atirador
Telas menu e botões
Imagens de flashback
Mundo e fundo dinamico
Sprites de Fragmento de Vento
Sprite de balão (jogador)
HUD: Vidas, Cooldown do dash, Upgrades

Áudio

Elementos de Áudio
Música tema do jogo
Efeitos de interação (clique, coleta, dash, sopro e estouro)
Sons de flashback
Música ambiente
Som de perca de jogo

Programação

Lógica de Programação
Movimento de Flutuação
Sistema de Camadas de Vida (1 inicial, dinâmico)
Sistema de Dano e Morte
Habilidade de dash com Cooldown
Habilidade de sopro com Cooldown
Gerador de Inimigos Dinâmico
Sistema de Coleta e Upgrade em Tempo Real

