

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 perda 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
Sprites do Balum (com variações de camada)
Sprites de Macacos (Padrão, Bombeiro e Mago)
Sprite de Dardos
Fundo dinâmico
Sprites de Fragmento de Vento
HUD: Vidas, Cooldown do dash, Upgrades

Áudio

Elementos de Áudio
Trilha sonora do menu
Trilha sonora ambiente
Efeito sonoro de dano (estouro)
Efeito sonoro de dash
Efeito sonoro de sopro
Efeito sonoro de morte
Efeito sonoro coleta de fragmentos

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