# SGDD - Unpoppable: Survivors

## Resumo do Enredo

Em "Unpoppable: Survivors", o jogador controla Balum, o último sobrevivente de uma tribo de balões, aniquilada por macacos atiradores de dardos. Em um mundo caótico e em ruínas, Balum deve flutuar e sobreviver contra enxames intermináveis desses inimigos. A cada minuto que sobrevive, Balum se torna mais forte, enquanto as hordas de macacos se intensificam.

## Descrição do Fluxo do Jogo

O jogo inicia com Balum flutuando lentamente em um campo aberto. Movimenta-se com impulsos controlados e é constantemente atacado por macacos atiradores de dardos que surgem dos cantos da tela. Balum começa com apenas uma única camada de vida — qualquer dano recebido o elimina imediatamente.  
  
Balum também possui a habilidade de realizar um pulo especial, que pode ser utilizado para desviar de inimigos e dardos por um breve período. O pulo tem um tempo de recarga antes de poder ser usado novamente.  
  
Ao coletar fragmentos de vento durante a partida, o jogador pode escolher upgrades, entre eles adicionar novas camadas de vida ou ganhar outros aprimoramentos, como melhorias de movimento e habilidades defensivas.  
  
Elementos no mapa, como correntes de vento, alteram o movimento de Balum, criando desafios táticos adicionais. Periodicamente, eventos especiais ocorrem, como tempestades de dardos.

## Condições de Vitória

Sobreviver ao maior tempo possível.

## Condições de Derrota

Receber qualquer dano sem camadas adicionais.

## Marcações

- Arte/Interface: Balum (diferentes estados de vida), sprites de macacos, efeitos de dardos, correntezas de vento, fundo animado, HUD de vidas, upgrades e cooldown de pulo.  
- Programação: Sistema de movimento flutuante, camadas de vida dinâmico, sistema de pulo com cooldown, spawn dinâmico de inimigos, upgrades mid-game, eventos aleatórios de mapa.  
- Áudio: Música ambiente progressivamente mais intensa, efeitos de vento, som dos dardos, som de dano, trilha especial para eventos.

## Listas de Assets

|  |
| --- |
| Arte/Interface |
| Sprites do Balum (normal, com upgrades visuais para mais camadas) |
| Sprites de Macacos: Macaco Sniper; Macaco Espalhador; Macaco Bombeiro |
| Sprite de Dardos |
| Animação de Vento |
| Fundo Dinâmico do Mapa |
| Sprites de Itens: Fragmento de Vento; Remendo (cura ou upgrade de camada) |
| HUD: Indicador de camadas restantes; Barra de upgrades ativos; Indicador de cooldown do pulo |

|  |
| --- |
| Programação |
| Sistema de flutuação (impulso + gravidade reduzida) |
| Sistema de camadas de vida dinâmico (inicialmente uma camada) |
| Sistema de dano por dardos |
| Sistema de pulo com invulnerabilidade breve e cooldown |
| Gerador de inimigos dinâmico |
| Sistema de coleta e escolha de upgrades |
| Eventos de mapa (ventanias, tempestades) |
| Sistema de progressão de dificuldade |

|  |
| --- |
| Áudio |
| Trilha sonora base |
| Trilha sonora intensificada para eventos |
| Efeitos sonoros: impulso de movimento; estouro de camada; dardos disparados; coleta de fragmentos; som de pulo especial |