Depois da introdução da empresa o jogo ira começar no menu principal.

Menu principal

No Menu principal vai ter 4 opções:

* 1 Jogador
* 2 Jogador
* Galeria
* Créditos

**“1 Jogador”**

Se a opção “1 Jogador” for escolhida vai para a tela de escolha dos Inimigo.

* Na tela de escolha os inimigos vai carregar todos os inimigos existentes em ordem de progressão do jogo.
* Quando carregar os inimigos vai verificar se os inimigos já foram derrotados se os inimigos já foram derrotados vão mostrar eles liberados caso não, vai mostrar uma imagem que ainda não está liberado.

Quando o inimigo é liberado em cada inimigo vai aparecer:

* Nome do Inimigo.
* Melhor tempo do tiro dele.
* (se você ganhou dele) Quantidade de estrelas que conseguiu nele (se não ganhou) as estrelas vão ficar vazias.
* Botão para jogar.

Quando você escolher o inimigo vai carregar a tela de loading:

* Nesta tela vai ter a foto dele procurado (ART) e o valor. Após alguns segundos ele vai para o Cenário de combate.

Quando estiver na tela de combate a cena estará composta pelos objetos da cena:

* O Inimigo
* O Jogador
* O Plano de Fundo
* Botão para começar o duelo
* Botão para voltar para o menu

Quando ele Clicar no Botão para começar o duelo

* Irá ativar um relógio, ele determina um tempo aleatório, quando esse tempo determinado chega ao fim, aparecerá um objeto informando que já podem atirar.

Os jogadores podem atirar a qualquer momento antes e depois do sinal:

* Se for antes: o jogador perde aquela rodada.
* Se for depois: vai verificar qual do objetos atirou primeiro.

Quando o player ou o inimigo ganha aparecerá uma tela mostrando:

* Qual tempo que foi o melhor tiro do Player.
* Tabela mostrando qual o placar de cada, numa melhor de 5 vitórias.
* Um botão aparecerá também se o duelo acabou e o jogador perder (para sair) se ainda não (Continuar).

Se ele continuar ele dá um reload naquela cena.

Se o jogador ganhar e apertar para continuar irá ir pra tela de loading e carregará o próximo inimigo da lista em ordem, assim carregando de novo o cenário de gameplay.

Se o jogador perder e colocar para sair ele volta para a lista de inimigos.

**“2 Jogadores”**

Caso a opção escolhida no menu é de 2 Jogadores, vai aparecer opções para escolher quantidades de duelos para a vitória (1, 3, 5) depois da escolhe vai para a tela de loading carregando a cena de combate.

Quando estiver na cena de combate vai existir os seguintes objetos na tela:

* Jogador 1
* Jogador 2
* Botão para voltar
* 2 Botoes para começar o duelo um para cada jogador.
* Cenário(Fundo).

Quando os dois jogadores clicarem nos botoes para poder duelar:

* Irá ativar um relógio, ele determina um tempo aleatório, quando esse tempo determinado chega ao fim, aparecerá um objeto informando que já podem atirar.

Quando um dos dois jogadores ganhar aparecerá:

* Qual tempo que foi o melhor tiro do jogador que ganhou.
* Tabela mostrando qual o placar de cada, numa melhor de 5 vitórias.
* Um botão aparecerá também se o duelo acabou e o jogador perder (para sair) se ainda não (Continuar).

Quando o jogo acabar vai para o menu.

**“GALERIA”**

Quando o jogador escolher galeria vai direcionar o jogador para uma tela.

* Mostrará todos os inimigos que o jogador matou informando o melhor tempo do seu tiro contra aquele inimigo.
* Será possível ver as animações daquele inimigo.

**“CREDITOS”**

Quando a tela de créditos for seleciona direcionará o inimigo para os créditos dos desenvolvedores e empresa.

Tiro

Atores:

Jogador:

* Jogador vai ter uma vida.
* Jogador vai poder dar um tiro, se der o tiro primeiro que o inimigo vai rodar a animação de ganhar senão rodar animação de perder.

Inimigos:

* Inimigos vai ter uma vida.
* Inimigos vão dar tiro quando disparar o tempo, cada inimigo tem seu tempo para disparar a bala após iniciar o combate.

Disparador de tempo

* Vai verificar se está tudo preparado para começar
* Vai avisar quando é para atirar

Inimigos

* O jogo irá ter 10 inimigos
* Vai ter um menu para a escolhe dos inimigos, para poder desbloquear o próximo inimigo o anterior tem que ser derrotado entre as melhores de 5.

Tela de escolha dos Inimigos

* Vai aparecer os inimigos para escolher.
* Inimigos que não estiverem disponíveis estarão indisponíveis para poder jogar contra.
* Cada inimigo vai ter seu nome, o valor que está valendo vivo ou morto, e as estrelas que o jogador foi capaz de conseguir derrotando ele.

Tela de Combate

* Inicializara com os objetos, Jogador e Inimigos ou Jogador 1 e Jogador 2
* Quando der um toque no canto direito o Jogador 1 dispara o tiro
* Quando der um toque no canto esquerdo o Jogador 2 dispara o tiro
* Quando qualquer dos oponentes ganha, ira mostrar uma tabela entre as melhores de 5 quantas já foram ganhos para ambos os jogadores, também mostrará o melhor tempo do jogador que ganhou a última rodada (dentro dessa tabela).
* Quando mostrar a tabela, junto vai aparecer um botão para continuar as rodadas, caso algum tenha ganho, não ira aparecer para continuar e sim um botão para passar pro próximo desafiante.

GAMEPLAY

Jogabilidade: O jogo vai ser necessário apenas um toque na tela para poder atirar.

Inimigos: O jogo vai ter 10 inimigos cada um com sua dificuldade.

Telas:

* Menu (1 jogador, 2 jogador, galeria, créditos)
* 1 Jogador(Escolha dos Inimigos)
* 2 Jogador(Tela de Combate)
* Galeria (Inimigos que foram mortos [tempo, estrelas ])
* Créditos (Empresa)
* Escolha de Inimigos(Tela de Combate)