仕様書

タイトル　帰宅部

ジャンル　アクション

画面　２D　スマホ画面に合わせる

**タイトル画面**

スタート

終了

上部分にタイトルを表示

* スタートボタン

　押すと選択画面に移動　　　　　　　　　　　　　　　タイトル画面

タイトル

* 終了ボタン

押すとゲーム終了

**選択画面**

* 難易度選択

Easy Normal Hard

選択したらゲームスタート

* タイムアタックボタン

押したらタイムアタックスタート

Time~

Hard

Normal

Easy

**ゲーム画面**

Easy・Normal・Hard・タイムアタックの4つを用意

モードによって敵の出現・アイテムの配置を変化させる。

　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　ゲーム画面

画面の上部分はプレイ画面の表示

Time

右上には時間を表示

時間は減っていく

（タイムアタック時は増える）

下部分はタッチ画面（キャラクターのジャンプ）

クリアしたら、テキスト「ゲームクリア」の表示

失敗したら、テキスト「ゲームオーバー」の表示

**キャラクター**

* プレイヤー

自動操作（画面左から右へ）

ジャンプする

敵に接触するとゲームオーバー

素材はフリーのものを使う

* 敵

プレイヤーに向かってくる（左右どちらから）

モードによって出てくる敵を変える

敵の種類によってスピードの変化、ジャンプの有無を変える

敵は車、動物（犬、熊、鳥など）

素材はフリーのものを使う

**背景・ステージ**

主にAssets Storeなどのフリー素材を使う。

モードによって背景を変える。

背景はプレイヤーの移動に合わせて少しずつスライドさせる

地面・ブロック・壁などを配置

ゴール地点に家を配置

家に着いたらクリア

* 使う素材

Tileable 2d Terrain Platforms - 2D RPK　(Asset Store)

Pixel Art Basic Plataform Pack (Asset Store)

Pixel Bomb building pack (Assets Store)