**👻 GBC Run 기획 👻**

1. **게임의 스토리**Ghost 신입회원인 경환이(임시)는 방학을 맞이하여 동아리 프로그램인 GBC에 참여했다. 경환이는 고스트 정식 회원이 되기 위해 열심히 보고서와 과제를 획득한다. 그러나, 열심히 달리지 않으면 경환이는 다음 학기 GBC를 한 번 더 해야한다.  재이수를 먹이기 위해 쫓아오는 매니저를 피해 경환이는 6주간을 버텨야 하는데…! 과연 경환이의 운명은…?
2. **들어갈 기능**2-1. 캐릭터 에너지바

        2-1-1. 매니저의 인내심게이지

        2-1-2. 100을 기준으로 초당 0.75씩 줄어듦

        2-1-3. 장애물에 부딪히면 5씩 줄어듦

        2-1-4. 떨어지면 게이지 0

2-2. 점수(아이템)

    2-2-1. 보고서 : 10

    2-2-2. 퀴즈 :  50

    2-3. 맵 (1, 2, 3, 4, 5 주)

        # 전체적인 맵은 2분 이내

        2-3-1. 1주: 동방 복도 아침

        2-3-2. 2주: 동방 복도 낮

        2-3-3. 3주: 동방 복도 밤

        2-3-4. 4주: 동방 복도 새벽 (유령)

        2-3-5. 5주: 동방 복도 아침

    2-4. 2단 점프(가능하면 슬라이드)

2-4-1. 스페이스 한 번 누르면 1단/ 두 번 누르면 2단

        2-4-2. 모션이 있으면 넣기

    2-5. 뒤에서 쫓아오는 매니저

2-5-1. 1주: LKS

2-5-2. 2주: CYM

        2-5-3. 3주: SDH

        2-5-4. 4주: SHW

        2-5-5. 5주: 다같이

    2-6. 주인공캐릭터

        2-6-1. 경환이

    2-7. 아이템 상점 - 완벽한 ppt, 몸살감기, 집안행사

        2-7-1. 완벽한ppt : 체력 채워주기 (50령)

        2-7-2. 몸살감기 : 한 스테이지의 3분의 1 뛰어넘기 (100령)

        2-7-3. 집안행사 : 한 스테이지 뛰어넘기 (200령)

2-8. 화폐단위 (령)

2-8-1. 총 점수의 1퍼센트를 령으로 환산

    2-9. 장애물

2-9-1. 1주: 바이너리

2-9-2. 2주: 틀렸습니다, 컴파일에러

        2-9-3. 3주: 라우터 및 전선

        2-9-4. 4주: 열쇠,flag

        2-9-5. 5주:

    2-10. 보고서, 퀴즈

        2-10-1. 보고서: 2

        2-10-2. 퀴즈: 5

    2-11. 궁극기 - 매니저 컴퓨터 해킹

2-11-1. 매니저 컴퓨터 해킹 아이템

2-11-2. 아이템 획득 시 에너지 전체 회복

2-12. 메인 화면 - 게임 시작, 상점

2-12-1. 게임 타이틀 (고스트 이모티콘)

        2-12-2. 메뉴버튼 - 게임 시작, 상점 가기

2-13. 게임 오버, 게임중 중단, 엔딩화면

        2-13-1. 게임 오버: 재이수 화면 도장

        2-13-2. 설정(톱니바퀴): 메인메뉴로 가기, 일시정지, 게임 다시 시작

        2-13-3. 엔딩화면: 수료증 받기

    2-14. 브금

        아무거나

    2-15. 도움말

2-15-1. 스페이스바를 누르면 점프, 한번 더 누르면 이단 점프를 한다.

        2-15-2. 아이템 설명

1. **사용 tool**: unity 2D, C#
2. **세부 디자인 사항**

해봐야 알 것 같습니다ㅎㅎ

1. **팀원 역할 분담**

* 메인화면, 상점 창 뜨기 1명
* 맵 2명
* 캐릭터 모션 1명
* 아이템, 장애물 배치 1명
* 게이지 바 ,점수
* 화폐
* 게임오버
* 설정 창 만들기
* 엔딩 만들기
* 나중에 다같이
* 브금, 도움말

1. **의의**

새로운 프로그램인 unity을 배움과 동시에, 이를 적용할 수 있는 프로젝트라 생각합니다. 또한, 이를 활용하여 동아리 회원들과의 친목형성(ex 점수내기) 등을 추구할 수 있을 것이라 생각합니다.