1. ~~장애물 이동 속도 함수~~
2. ~~플레이어 체력 함수~~
3. 플레이어 레벨 함수

~~ㄴ 체력 업그레이드~~

~~ㄴ 공격력 업그레이드(소량)~~

1. UI

ㄴ 디자인 수정

ㄴ 경험치 바

ㄴ 플레이어 체력바

ㄴ 아이템 구매 창

ㄴ 상점 창

ㄴ 옵션(톱니바퀴)

ㄴ>> 소리 조절 (배경음 꺼버리기)

1. 업그레이드 기능

ㄴ 공격력 업그레이드

1. 재화(코인) 함수
2. ~~체력 & 경험치 함수~~
3. 공격 및 방어막 (3가지 종류) 얼음 **불** 물 번개 어둠 빛 바위 풀
4. 시작 전 구매 아이템

ㄴ 일정 스테이지 자동 클리어

ㄴ 밴시의 장막(보스 공격 회피 불가, 장애물만 회피 가능)

ㄴ 경험치 획득량 증가

ㄴ 코인 획득량 증가

ㄴ 부활(드럽게 비쌈)

1. 퍽 시스템(보류) 로그라이크? 상점 구입 방식? // 해커톤 끝나고 추가

ㄴ 레벨 업 시 퍽 획득(무조건 획득), 스테이지 클리어 시 퍽 획득(구입), 기본 퍽(구입)

ㄴ 1. 방어막 유지시간 증가

ㄴ 2. 깡스탯(체력증가, 공격력증가)

ㄴ 3. 체력이 적을 수록 데미지 증가

ㄴ 4. 체력이 가득 차 있으면 데미지 증가

ㄴ 5. 가하는 피해 증가, 받는 피해 증가

ㄴ 6. 엄청 이로운 효과(10스테이지 정도만 적용됨)