**Buffing life**

**게임 소개**  
: 주인공 마법사를 조작하여 탄막으로 적을 공격하고, 버프를 획득한다.   
5스테이지마다 등장하는 보스를 이기고 더 높은 스테이지에 도달하는 것이 목표이다.  
(거리?)

**게임 방식**: 캐릭터를 터치 스크롤 방식으로 조작하여 이동  
터치 상태에서 발사되는 탄막으로 적을 공격  
적을 처치하면 일정한 확률로 버프가 생성되며, 이는 게임 진행에 도움을 줌  
필살기 버프를 획득하면 필살기 게이지가 축적되어 필살기를 사용 가능  
5스테이지마다 보스 등장  
스테이지가 높아질수록 적의 체력이 강화되며, 스테이지는 무한히 이어짐  
플레이어의 체력이 0 이하가 될 때 게임 종료

**적**  
:5가지  
적은 화면 상단에서 생성되어 화면 내에서 이동  
탄막으로 공격하는 적의 경우 탄막은 적과 연관되는 모습을 가짐  
1. Red (hp2, scale = 1)  
 조건 만족 시 폭발해 3개의 파편(탄막)이 발생  
 파편은 각각 랜덤 한 속도를 가짐  
 파편은 플레이어의 탄막에 맞아도 버프를 발생시키지 않음  
 폭발 조건: 생성 후 일정 시간 경과 or 다른 적과 충돌  
2. Green (hp3, scale = 0.75)  
 보통 속도로 내려오고   
 플레이어의 탄막에 맞으면 일정 각도로 일정 거리 빠른 속도 이동  
3. ****Blue (hp1, scale = 0.5)   
 일정 시간마다 랜덤 각도를 갱신해 일정 거리 빠른 속도 이동하고 멈추기를 반복  
 화면 내에서 튕김  
4. White (hp5, scale = 1.5)  
 생성 후 아무런 공격도 하지 않음  
 (hp =<3)검은 색으로 변하고 아래 방향으로 빠른 속도 이동  
5. BOSS (hp 20, scale = 10)  
 5-1. 크레페 :   
    
 패턴 1: 화면에 고르게 분포된 다수의 탄막을 수직으로 발사  
 패턴 2: 일정 시간 경과 시 폭발하는 꽃을 화면 내 무작위 위치에 배치  
 패턴 3: 접촉 시 플레이어의 체력이 초당 일정 수치 감소하는 포자 벽 생성  
 5-2. 거대 드릴:   
 거대한 구의 형태로 등장  
 주변에 보조 드릴이 원의 형태로 둘러져 있으며   
 (체력 75% 이하) 거대한 드릴 형태로 변화, 플레이어 현재 위치를 조준해 드릴 한 개씩 발사

**플레이어**:(hp 3, scale = 1)  
일반 적과 충돌 시 체력 =-1, 보스와 충돌 시 체력 =-2  
(체력 <= 0) 게임 종료  
보스를 물리치지 못해도 체력>0 일 시 스테이지 클리어  
발사 가능 탄막 10개 (일정 시간마다 최대 탄막 수까지 1개씩 채워짐)  
F 연속으로 누를 시 누를 때 마다, F 누르는 동안 일정 시간에 한 개의 탄막 발사

**버프**:버프는 적을 처치한 후 일정 확률로 생성되며 플레이어의 게임 플레이에 영향을 줌  
적을 연상할 수 있는 버프가 존재  
버프는 생성 이후 일정 속도로 아래로 이동  
1.   
 탄약 대미지 증가  
2.   
 최대체력증가  
3.   
 화면 전체에 적들의 속도를 감소 시키는 아이템 획득  
**4.**   
 **거대 탄환을 발사하는 필살기 게이지 획득  
아이템  
지팡이 :** 얼음 지팡이 : 세갈래로 날아가는 마법 지팡이(탄환당 약)  
 필살기 : 대미지가 1인 얼음 탄환을 가로로 나열하여 수직 발사  
  
 화염 지팡이 : 한발 발사, 공격 딜레이 3배 대미지 강  
 필살기 : 사용 후 공격할 위치를 탭 하여 그곳에 거대 운석 낙하 (강한대미지)  
  
 번개 지팡이 : 기본 공격- (공격딜레이1 대미지중)

필살기 : 주인공 기준으로 수직 번개 줄기를 소환해 맞은 적 기절 (공격딜레이 0.5 2초지속 대미지 중)  
 바람 지팡이 : 기본공격 (공격딜레이1 대미지중 번개와 동일)  
 필살기 : 사용 후 공격할 위치를 탭 하여 그곳에 회오리 소환 (공격 딜레이 0.5 10초지속 대미지 약)