**Buffing life**

**게임 소개**  
주인공 마법사를 조작하여 탄막으로 적을 공격하고, 버프를 획득한다.   
적과 보스의 공격에 살아남아 더 멀리 도달하는 것이 목표이다.

**게임 방식**캐릭터를 터치 스크롤 방식으로 조작하여 이동한다.  
터치 상태에서 발사되는 탄막으로 적을 공격한다.  
적을 처치하면 일정한 확률로 1개의 버프가 생성된다.  
특수 공격 버프 획득 시 게이지가 충전, 게이지가 완전히 충전될 시 버튼이 활성화된다.  
버프 \*20개 획득 시 다음 스테이지  
스테이지가 높아질수록 적의 체력이 강화되며, 스테이지는 무한히 이어진다.  
플레이어의 체력이 0 이하가 될 때 게임이 종료된다.

**적**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 적은 화면 상단에서 생성되어 화면 크기 내에서 이동한다.  일반 적과 충돌 시 hp =- 1, 보스와 충돌 시 hp =- 2 | | | | | | |
| No | 분류 | 이름 | Hp 배수 | 크기 배수 | 이미지 (배율) | 패턴 |
| 1 | 일반 | Red | 2 | 2.5 | (200%) | 보통 속도로 하강하고 폭발 조건  (: **일정 시간 경과** 또는 **다른 개체와 충돌**) 만족 시 3개의 파편(탄막) 발생시키며 사라진다. 파편은 각각 다른 속도와 각도를 가지며 플레이어의 탄막에 파괴되지 않는다.  속도 배수: \*2 |
| 2 | 일반 | Green | 3 | 2.5 | (200%) | 특수한 공격을 하지 않고 보통 속도로 하강한다.  속도 배수: 2 |
| 3 | 일반 | Blue | 1 | 2.5 | (200%) | 일정 시간마다 무작위 각도로 빠른 속도 이동하고 멈추기를 반복한다. 화면 크기 내에서 튕겨지듯 이동한다.  속도 배수: \*5 |
| 4 | 일반 | White | 5 | 3 | (200%) | 생성 후 아무런 공격도 하지 않는다. hp 60% 이하 시 모습이 변하고 빠른 속도로 하강한다.  속도 배수: \*1 |
| 5 | 보스 | Crepe | 20 | 2.5 | (50%) | (x: 0,y: 3)  패턴 1: 화면에 고르게 분포된 다수의 탄막을 같은 속도로 발사  패턴 2: 일정 시간 경과 시 폭발하는 꽃을 화면 내 무작위 위치에 배치  패턴 3: 접촉 시 플레이어 체력이 초당 일정 수치 감소하는 포자 벽 생성해 같은 속도로 하강 (이미지: 첨부1) |
| 6 | 보스 | Drill | 20 | \*3 | (50%) | 패턴 1: 체력 100% 이하 시 거대한 구의 형태로 등장한다. (\*0<y<3) 범위 내에서 무작위 각도로 계속해서 이동한다. 보스 주위에 \*12개의 소형 드릴을 둥글게 배치하고 각각의 각도로 일시에 발사한다  (\*소형 드릴은 1회 튕긴다)  패턴 2: 체력 75% 이하 시 거대한 드릴 형태로 변화한다. 플레이어 현재 위치를 조준해 빠른 속도로 이동한다.   패턴 3: 체력 50% 이하 시 \*X: 0 Y: 3 위치로 이동한다. 일정 시간마다 플레이어 현재 위치 조준해 소형 드릴을 발사한다.   패턴 4: 체력 25% 이하 시 크기가 커지고 (\*5)  보통 속도로 (\*y: -5)까지 이동 후 돌아오길 반복한다. (이미지: 첨부2) |

**플레이어** (hp 3, scale = 1)  
체력이 0 이하 시 게임이 종료된다.   
터치-드래그 방식으로 이동하며 터치 상태에서 일정 시간마다 탄막이 발사된다.  
게이지가 모두 충전되면 특수 공격 버튼이 활성화되며, 버튼을 터치하여 사용 가능하다.

**버프**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 버프는 적을 처치 시 일정 확률로 1 개 생성된다. 버프는 생성 이후 일정 속도로 화면 밖까지 이동한다. | | |
| No | 이미지 | 설명 |
| 1 |  | 탄약 데미지가 \*0.5 증가한다. |
| 2 |  | hp가 1증가한다. |
| 3 |  | 화면에 존재하는 적들의 속도를 감소시키는 아이템을 획득한다. |
| 4 |  | **거대 탄환을 발사하는 특수 공격 게이지를 획득한다.** 첫 활성화 이후 생성되지 않는다. |

**공격 속성**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 게임 시작 시 결정 | | | | |
| 속성 | 분류 | 탄막 | 데미지 배수 | 상세(이미지: 첨부3) |
| 얼음 | 일반 | 공격 주기 배수: \*0.9  1회 탄막 수: 3 | 1 | 각도가 다른 세 개의 탄막을 발사한다. |
| 특수 | 1회 탄막 수: \*10 | 1 | 얼음 탄환을 가로로 나열하여 수직 발사한다. |
| 화염 | 일반 | 단발 발사  1회 탄막 수: 1 | 3 | 데미지 높은 탄막을 \*한 개 발사한다. 탄막이 화면을 나갈 때 재장전 된다. |
| 특수 | 단발 발사  1회 탄막 수: 1 | 10 | 게임이 일시 정지되고 (화면 밝기 감소) 터치한 지점에 거대 운석을 낙하한다. 화면이 흔들리며 범위 내 적에게 데미지를 준다. |
| 번개 | 일반 | 공격 주기 배수: \*1  1회 탄막 수: 1 | \*1.5 | 탄막을 발사한다. |
| 특수 | 단발 발사  1회 탄막 수: 1 | \*2 | 번개 줄기를 소환해 맞은 적을 기절시킨다. (\*2초 지속) |
| 바람 | 일반 | 공격 주기 배수: \*1  1회 탄막 수: 1 | \*1.5 | 탄막을 발사한다. |
| 특수 | 단발 발사  1회 탄막 수: 1 | \*0.5 | 게임이 일시 정지되고 (화면 밝기 감소) 터치한 지점에 회오리를 소환한다. 범위 내 적에게 데미지를 준다. (\*10초 지속) |