1. **게임 오브젝트**
   1. **플레이어(곰)**
      1. 크기: 가로 1유닛, 세로 1유닛, 높이 2유닛 (1유닛 당 50cm)
      2. 이동 속도: 10유닛/s
      3. 점프 높이: 1유닛
      4. 애니메이션: IDLE, WALK, RUN, ATTACK, JUMP
   2. **아이템**

아이템 효과로 구분: 버프 아이템 / 디버프 아이템

아이템 획득 방식으로 구분: 일반 아이템 / 유니크 아이템

일반 아이템은 필드에 랜덤으로 뿌려지며, 플레이어가 아이템과 충돌 시 획득 가능

유니크 아이템은 빛이 나는 효과가 있으며, 플레이어가 오브젝트를 깨야 획득 가능

* + 1. **버프 아이템**
       1. 이동속도 증가: 5초동안 이동속도 10유닛/s 🡪 20유닛/s 증가
       2. 점멸: 플레이어가 z축으로 3유닛 순간이동
       3. 실드: 사용 후부터 5초동안 모든 디버프 방어
       4. 디버프 해제(유니크 아이템): 플레이어가 현재 가지고 있는 모든 디버프 해제
    2. **디버프 아이템**
       1. 이동속도 감소: 아이템을 사용한 플레이어와 가장 가까운 플레이어의 이동속도를 5초 동안 10유닛/s 🡪 5유닛/s 감소
       2. 스턴: 아이템을 맞은 플레이어에게 3초간 스턴 부여
       3. 시야 막기(유니크 아이템): 아이템을 던진 후 아이템이 착지한 위치에서 반경 2유닛에 연막이 생김. 이 연막 안으로 들어가면 그 플레이어의 시야를 가림
  1. **자연 오브젝트**
     1. 나무 3종류
     2. 돌 2종류
     3. 덤불 2종류

1. **게임 규칙(게임 흐름)**
   1. 술래를 정한다. 첫번째 술래는 랜덤으로 정해진다.
   2. 주어진 플레이 타임은 \_\_분이다.
   3. 술래가 다른 플레이어와 충돌된 상태에서 공격(ATTACK)하면 술래가 바뀌고, 바뀐 술래는 3초간 스턴 상태가 된다.
   4. 일반 아이템은 일정 시간마다 랜덤한 위치에 나타난다.
   5. 유니크 아이템은 일반 아이템보다 낮은 확률로 나타나며, 일반 아이템과는 다르게 아이템 상자 오브젝트를 부순 후 획득이 가능하다.
   6. 시간이 끝난 후 가장 점수가 높은 플레이어가 최종 승리한다.
2. **점수 계산법**
   1. 술래가 아닌 플레이어들은 1초에 1점씩 올라간다.
   2. 술래는 점수가 올라가지 않는다.
   3. 술래가 아닌 플레이어들이 보물을 찾는다면 100점을 얻는다.