**가스 이벤트 초기 기획서**

1. **개요**

우주 유영 이벤트 후 2차 해킹을 시도하기 위해 실험실에 있는 마스터 키(임시)가 필요

밀폐된 실험실 내부 공간이 독성 가스(반투명 초록색 기체)로 가득한 상태

1. **목표**

던지기를 활용하여 환기 시스템을 가동 / 환기 후 실험 실 내부로 진입

드라이버를 활용하여 숨겨진 마스터 키를 획득

1. **진행 방식 (시스템 및 컨텐츠)**

실험실은 우주 화재이벤트를 완료하고 돌아온 시점부터 가스가 차 있는 상태가 됨

실험실은 밀폐되어 있으며 문 개방 방식은 지문 인식

문을 개방하면 내부 기체들이 확산되어 문밖으로 조금씩 나오도록 연출

중독 수치는 100에 도달하면 사망, 문 앞에 있으면 초당 1씩 증가

별도의 중독 수치를 손등 UI에 표기할 필요가 있음

문 안으로 들어가면 선형적으로 증가 량이 증가 (점점 더 빠르게 증가하는 형태)

증가 량 수식은 y = 10t, 이에 따른 플레이어의 중독 수치는 y = 5t^2

>진입 후 중독 수치가 3초가 지나면 50, 4초 후 80 정도가 되도록 설계

유독 가스가 존재하는 상태로 내부에 진입하면 화면이 점점 흐려지거나 붉게 변하는 연출, 햅틱 이벤트로 중독 수치가 빠르게 증가하고 있다는 것을 확인하도록 유도

실험 실 밖으로 나와도 중독 수치가 감소하지는 않는다.

환기 시스템 가동 방법은 단순 버튼 누르기 (실험실 내부, 커다란 붉은 버튼, Emergency라고 표기)

가동 후에 유독 가스가 바로 사라지지 않고 4초정도에 걸쳐 사라짐

(즉, 플레이어가 아무리 빠르게 실험실 내부에 진입하여 버튼을 눌러도 이 방식으로는 생존이 불가능)

플레이어는 오브젝트 투척을 통해 문 밖에서 버튼을 눌러야 함

오브젝트는 회수 가능하거나 (줄 연결), 계속 생성할 수 있는 형태(자판기 음료수 같은)로 문 옆에 배치해 놓을 것

환기가 완료된 후에 마스터 키가 숨겨져 있는 위치에 하이라이트