**화재 이벤트 기획서**

1. **개요**

해킹 시도 실패 후 발생하는 이벤트

바이러스로 인한 시스템 오류로 발전 설비(설비 실)에 냉각기가 고장 난 상태

발전 설비의 냉각이 정상 작동하지 않으면서 발생한 열 부하로 인해 화재가 발생

1. **목표**

화재가 발생한 상황에서는 산소량(여유 시간)이 점점 더 빠르게 감소(1배~5배)

유저는 소화기를 이용해 화재를 진화하여 생존 시간을 확보해야 함

1. **시스템 (임시, 구현 과정에서 수정 요망)**

* 화재 오브젝트는 설비 실 내 곳곳에 약 3개 배치
* 시간에 따라 화재 오브젝트 스케일을 키움, 초당 0.05 (화재가 번지는 것 표현)
* 일정 스케일 (1.5)에 도달하면 주변에(일정 범위 내 랜덤 스폿) 0.8 스케일의 또 다른 화재 오브젝트를 스폰 시킴 (이건 게임 난이도를 고려하면 없어도 되는 부분)
* 소화기에서 분사된 기체가 화염 오브젝트에 닿으면 (오버랩) 화염의 Boolean 변수를 바꿔 스케일을 감소시키는 상태, 감소는 초당 0.3
* 스케일이 0.4에 도달하면 연기 이펙트를 발생시키며 화염이 진화되어 사라짐
* 화염은 스케일 변수를 각각 가지고 있어서 스케일 변수들의 합에 비례하여 산소 감소량이 증가함
* 스케일 변수의 합이 일정 수치에 도달하면 게임오버를 하는 것도 고려 (불이 너무 번지면 캐릭터가 사망한다는 컨셉)

1. **유저 시나리오**

시스템 실(AI실)에서 해킹 시도 도중에 굉음과 함께 카메라가 흔들림

시도하던 해킹이 오류를 발생시키며 해킹 불가 상태가 됨

미니 맵에 설비실을 붉게 표기, 설비 실에 문제가 발생했다는 것을 알려줌

미니 맵 확인 전까지 전자음이 발생하고 미니 맵이 있는 손(아마 왼손)에 햅틱 이벤트(진동)를 발생시켜 미니 맵을 확인하도록 유도

중앙 통제실에 도착하면 설비 실 문에서 발생하고 있는 연기와 설비 실 문 하이라이트를 통해 설비 실로 이동하도록 유도