Eisen

# Deur naar testlocatie (UPDATE: VERVALT)

* Er moet een knop achter de balie zitten waarmee de host de deur naar de lasergang van het (magneet) slot kan halen.
* De spelers moeten een lamp kunnen zien die groen is als de deur op slot is en rood is als de deur van het slot is.
* Er is een noodknop in de control room waarmee alle magneetsloten uitgeschakeld worden.

# Lasersysteem

* Er moet een gang zijn waarin lasers van een muur naar de andere stralen.
* Het systeem moet kunnen zien of de lasers onderbroken worden.
* Vanuit de control room en van achter de balie moet het systeem door de host aan en uit te zetten zijn, maar niet door de speler.
* Vanuit de control room en van achter de balie moet bepaald kunnen worden wat er gebeurt wanneer de laser onderbroken wordt.
* In een stand wordt de schuifdeur dichtgemaakt als een laser onderbroken wordt.
* In een andere stand wordt de terugweg geblokkeerd door een rolluik of trapdoor als een laser onderbroken wordt.
* De laser moet onzichtbaar zijn tot de gebruiker met fogspray (of vergelijkbaar) door de straal spuit.
* De laser mag niet onderbroken worden door de fogspray.
* Het lasersysteem moet duurzaam blijven in een ruimte met veel fogspray.

UPDATE: LASERS HEBBEN ALLEEN “INGANG” FUNCTIE.

# Schuifdeur

* De schuifdeur moet openen als er op de knop in het kastje er naast wordt gedrukt. (Dit is al zo)
* In de huidige situatie gaat er een alarm af. Dat moet nu niet meer gebeuren
* Het alarm moet door de host aangezet worden (zie Vault).

# Rook

* Er moet rook vanuit de plafondroosters worden geblazen.
* De rook blijft komen zolang een knop in de control room ingedrukt is.

# Computer met passcode

* Er moet aan twee kanten van de balie een klein scherm komen.
* Aan een kant moet de speler een wachtwoord in kunnen vullen.
* Het wachtwoord is NERVEGAS.
* Als het wachtwoord juist is moet dat teruggekoppeld worden aan beide kanten.
* Als het wachtwoord fout is mag de speler het opnieuw proberen.

# Buizenpost

* De magneet van de buizenpost moet aan en uit gezet worden van achter de balie.
* Dit schakelsysteem hoeft niet verborgen te worden voor de speler.

# Telefoon

* Er moeten twee telefoons met elkaar verbonden zijn.
* Elke telefoon heeft een knop waarmee de andere telefoon gebeld kan worden.
* Als er gebeld wordt knippert er een lamp.
* Als er gebeld wordt is er geen beltoon.
* Na het opnemen kunnen de mensen aan beide kanten elkaar verstaan.

# Computerpuzzel voor de kluizen

* Er moet een scherm zijn waar de speler bestanden kan lezen.
* Om de bestanden te openen is een toetsenbord en een muis nodig.
* Het toetsenbord en de muis zijn in een andere ruimte waar het scherm niet te zien is.
* De voorkeur is dat de interface op het scherm een Windows bureaublad is.
* De gebruiker moet de gegevens in de mappen aan kunnen passen.
* Achteraf moet het systeem te resetten zijn naar een beginscherm waar niks open is.
* De gebruiker moet niks kunnen verwijderen of verplaatsen, niet af kunnen sluiten of het op een andere manier verpesten.
* Reset door de host moet mogelijk zijn als het toch mis gaat.

# Ventilatieschacht

* Er is een ventilatieschacht waar acht knoppen in moeten komen.
* Als alle knoppen tegelijk ingedrukt worden gaan twee magneetsloten los.
* Deze magneetsloten moeten vanuit de control room aan en uit te zetten zijn.

# Vault

* In een ruimte moet een decibelmeter komen.
* De hoeveelheid geluid dat de decibelmeter meet moet zichtbaar zijn voor de speler via gekleurde lampen. (groen, geel, donkergeel, oranje, rood)
* Hoe harder het geluid in de ruimte hoe meer lampen er branden in de volgorde groen, geel, donkergeel, oranje, rood.
* Bij welk volume de lampen aan gaan moet in te stellen zijn.
* De lampen moeten gereset kunnen worden vanuit de control room.
* In de vloer moeten drukplaten zitten.
* Deze drukplaten geven een signaal als er te veel mensen op staan of als de mensen te veel druk leveren door druk te bewegen.
* Dit signaal laat de dB meter verder af gaan.
* Er is een alarm (dat eerst op de deur aangesloten zat) dat de Host aan moet kunnen zetten. Dat gebeurt aan de hand van de camerabeelden uit de Vault, Niet door de dB sensor zelf.

UPDATE: DRUKPLATEN IN LATERE FASE

* Eigen idee: het geluid van de drukplaat wordt steeds luider vanaf een bepaald gewicht zodat je niet in een keer af bent.