**Техническое задание техникам заданий:**

1. **Два телевизора**

старый и новый, на каждом в нужный нам момент включается нужный нам ролик (3 ролика на 2015 и 1 ролик на 1985). После окончания видео есть возможность просмотреть ее еще раз (нужна кнопка повтора видео)

1. **2. Компьютер**
   1. активирующийся от распознавания лица с портрета – опробовать с фоткой
   2. Запись девочки включается на компьютере через n секунд после возвращения в 2016 (сервис, позволяющий отправлять видео-сообщения)

- админ что-то меняет в компе, на нем появляется сообщение. Потом через колонки говорим, что у вас одно непрочитанное сообщение

1. **Шкаф с машиной времени**
   1. Монохромный «экранчик», где можно написать одну строчку. Изначально выведена надпись: «Подтвердите личность ДНК-тестом»
      1. Если створка открыта, выводим надпись: «Вставьте колбу с ДНК»
      2. Если створка закрыта, но, не перекрыт лазер или не нажата кнопка, выводим надпись «ДНК не определена, попробуйте снова»
      3. Если «ДНК на месте», на экране пишем «Система активирована. Вставьте энергетическую батарею.», открывается створка от ниши для батареи.
      4. Если топливо вставлено, включается звук футуристично заводящейся машины и открывается дверь, включается запись голоса. Дверь цилиндра открыта.
   2. Есть первая ниша, куда надо вставить колбу с осадком, с надписью «ДНК-тест»
      1. Ниша закрывается на створку, механизм может определять, закрыта ли створка
      2. Через место, куда надо ставить колбу, проходит лазерный луч
      3. «На потолке» или «на полу» ниши установлен приемник лазера
      4. Если створка открыта, лазер, приемник и кнопка не работают
      5. Если створка закрыта, лазер перекрыт осадком и нажата кнопка, передаем «экранчику» единицу, иначе ноль.
   3. Есть вторая ниша со створкой
      1. Изначально закрыта, на створке «рисунок батарейки»
      2. Когда ДНК-тест пройден (лазер не прошел через осадок, нажата кнопка и створка закрыта), створка открывается
      3. За створкой пазы, куда вставляется наше «топливо»
      4. Когда топливо вставлено, разблокируется дверь шкафа, на экране появляется надпись «Машина активирована».
2. **Машина времени:**
   1. Динамик внутри машины:
      1. Когда дверь открылась, включилась запись механического голоса 1: «Приветствую вас, путешественники во времени. Закройте дверь машины, займите места, нажмите кнопки на рукоядке»
      2. Дверь цилиндра изнутри закрывается. При закрывании двери цилиндра автоматическим доводчиком закрываются на магнитный замок двери шкафа.
      3. Машина говорит запись голоса 2: «Дата назначения – 5 мая 1985 года.» Аналогичная запись каждый раз, когда перемещаемся во времени.
      4. Включается звук отправления, вентилятор
      5. По прибытии запись: «Мы прибыли в 1985 год. Прошу вас покинуть машину времени, через 2 минуты двери заблокируются.»
      6. Когда в третий раза катимся на МВ в 1985, голос просит вставить флешку
      7. А в 1985 году просит ее забрать.
   2. Пластина и стенки цилиндра начинают вращаться
   3. На потолке лампа
      1. Когда машина стоит, лампа тускло светит
      2. Когда машина вращается, лампа вращается в другую сторону, пускает белых зайчиков в разные стороны.
      3. Через 60 секунд после остановки машины освещение в ней полностью гаснет
      4. Снова включается, когда ее снова открывают
   4. Страбоскоп работает, когда машина крутится
   5. На шесте счетчик с годами, показатели начинают очень быстро крутиться (назад или вперед)
   6. Светодиоды на внутренних стенках шкафа начинают мигать
   7. Полет
      1. Первый раз из первой во вторую комнату продолжается 30 секунд (чтобы терялась ориентация в пространстве)
      2. Второй раз – из второй в первую - 15 секунд
      3. Третий раз – из первой в четвертую комнату – 15 секунд
      4. Четвертый раз – из второй в первую – 15 секунд
   8. Где-то прикреплена фотография семьи профессора в электронной фоторамке (папа, мама и дочь)
   9. Дверь шкафа с машиной времени за гостями все время закрывается (доводчик).
   10. Магнитный замок на дверях шкафа в 2015:
       1. Работает пока не вставлено топливо и ДНК
       2. Активируется, когда нажаты кнопки на 3 или 4 табуретках
       3. Деактивируется, когда прилетели назад в 2016
       4. Активируется через 5 минут
       5. Деактивируется вместе с выпаданием флешки и ключа
       6. Активируется, когда нажаты кнопки на 3 или 4 табуретках
       7. Деактивируется, когда прилетели назад в 2015
   11. Магнитный замок на дверях шкафа в 1985:
       1. Активируется в начале игры
       2. Деактивируется, когда прилетели 1985
       3. Активируется через 5 минут
       4. Деактивируется, когда уничтожены документы (берем сигнал из шредера)
       5. Активируется, когда нажаты кнопки на 3 или 4 табуретках
       6. Деактивируется, когда отправили факс (берем сигнал из факса)
   12. Магнитный замок на дверях шкафа в 1985 в маленькой комнате
       1. В начале не активирован
       2. Активируется спустя 3 минуты после второго прилета в 1985 и до конца игры
3. **Отсек для флешки в машине времени:**
   1. Когда третий раз летишь на машине времени, открыта крышка ящика с USB-входом (с подписью «Вставьте хранилище данных, закройте крышку»)
   2. Вставляешь флешку в ящик с двойной крышкой в отверстие для флешки, закрываешь, активируется магнитный замок
   3. Пока не вставили флешку, машина никуда не летит, а раз в 15 секунд голос говорит: «Вставьте флеш-карту в USB-борт»
   4. В момент перемещения дно меняется, после остановки магнитный замок отключается, дверца сама открывается, но в ней уже не флешка, а дискета.

В четвертой комнате 2 раза за игру включается сирена. Оба раза включается по прилету в прошлое (спустя 15 секунд после остановки машины).

* 1. Первый раз отключается сама (через 10 секунд)
  2. Второй раз – гости должны ее отключить, нажав на кнопку на сигнализации.
     1. **В 1986 есть чайник со свистком**.

На свист чайника начинает пищать спрятанный брелок. (Если не получится, то делаем, что брелок начинает пищать через 3 минуты после включения чайника.)

Когда находим брелок, нажимаем на нем единственную кнопку, он перестает пищать.

1. **Калькулятор функционирующий.** От нажатия кнопок 22 + 77 = открывается сейф на магнитном замке.
2. Шредер рабочий, отправляющий сигнал машине времени
3. Игра MindFlex находится в кожухе из прозрачного пластика.
4. **Портативный считыватель штрих-кодов**
   1. На коробе игры Майндфлекс находится штрих-код. Считываем штрих-код считывателем, игра активируется – зажигается лампочка “On».
   2. Считываем штрих-код с фотографии – открывается сейф (ящик на магн. замке)
5. Когда шарик доведен до нужного нам положения, в стене открывается створка, за которой находится пульт управления фотоаппаратом и над полом включаются лампы, подсвечивающие штрих-код на полу
   1. Створка в стене, за ней кнопка
   2. Пол подсвечивается лампами на уровне 10 см от пола (становится заметно штрихкод)
   3. После каждого нажатия на кнопку пульта от фотоаппарата на мониторе появляется снимок. Пока гости не допрут, что фотоаппарат снимает их с потолка.
6. **Компьютер с консолью**
   1. После вставления дискеты на экране появляется письмо от профессора.
   2. В правом верхнем углу мигает надпись: «F10 - помощь».
   3. После нажатия клавиши F10 включается чат с админами. Админ это видит. Интерфейс тот же – черный экран, белые буквы. Надпись «Введите вопрос».
   4. Админ может автоматически активировать чат с ресепшена
7. **Камера наблюдения за второй комнатой:**
   1. Камера и микрофон записывают все время пребывания гостей во второй комнате. Запись включается, когда «прилетели», заканчивает, когда «улетели» пересылает компьютеру
   2. Когда «прилетели» в 1985 второй раз (вышли в 4-й комнате), включается запись последних 5 минут пребывания во 2-й комнате, звук этой записи включается в колонки во второй комнате (гости слышат через стену)
   3. Когда гости на записи улетели из 1985, включается запись «Террористы» (20 секунд)
   4. После нее – камера транслирует в реальном времени
8. **Факс рабочий** с инструкцией по применению (или инсценировка его работы)
9. **Съемные панели 2015-2016**:
   1. Стена, где находится потайная дверь, обшита панелями (размер двери соответствует размеру пластин)
   2. 1 панель держится на крючках и магнитных замках, которые отключаются от отдельного автомата снаружи локации
10. **Чем должны уметь управлять админы с компьютера на ресепшене**:
    1. «Говорилка», передающая сообщения на робота в первую комнату и во вторую комнату. Роботы говорят хором.
    2. Чат с 4-ой комнатой
    3. Возможность разблокировать компьютер, если он не воспринимает протрет
    4. Перевести машину в режим, когда ДНК принята
    5. Активировать машину времени (если топилво не вставляется)
    6. Запустить машину времени в 1985, 2015, 1985’, экстрено остановить машину
    7. Управлять динамиком в машине времени (отдельная говорилка?)
    8. Открывать магнитные замки:
       1. двери шкафа в 1985, 2015, 1985’
       2. дверь в тайную комнату в 2016
       3. дверь в кабинет 1985
       4. сейф в 1985
       5. сейф для данных в машине времени (так, чтобы дискета открывалась)
       6. Ящик в комнате путешественника во времени в 2016
    9. Активировать пищание брелка, если тот не работает от чайника
    10. Отключать сирену в кабинете 1985
    11. Включить Майнд-флекс
    12. Открыть створку с пультом от фотоаппарата
    13. Запускать и отключать монитор слежения (из 4-й комнаты за второй комнатой)
    14. Отключать магниты на съемных панелях (рубильник около входа)

Схема съемных панелей в 2015-2016:

