**Техническое задание техникам заданий:**

*Телевизор*

В двух комнатах есть 2 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)

*Компьютер*

Компьютер заблокирован функцией распознавания лица. Его нужно разблокировать, поднеся фотографию доктора к веб камере компьютера.

На компьютере расположена инструкция для выделения ДНК из слюны

*Столик со стеклом*

Под стеклом стоит чайник/парогенератор, при включении которого пар оседает на стекле столика. В результате этого видно рисунок с местонахождение ключа от почтового ящика.

*ДНК тест*

Готово

*Отсек для транзистора*

Готово

*Машина Времени*

См. Файл «Машина времени»

* + 1. Когда в третий раза катимся на МВ в 1985, голос просит вставить флешку
    2. А в 1985 году просит ее забрать.
  1. Пластина и стенки цилиндра начинают вращаться
  2. 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
  3. Страбоскоп работает, когда машина крутится
  4. На шесте счетчик с годами, показатели начинают очень быстро крутиться (назад или вперед)
  5. Светодиоды на внутренних стенках шкафа начинают мигать
  6. 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
  7. Где-то прикреплена фотография семьи профессора в электронной фоторамке (папа, мама и дочь)
  8. Дверь шкафа с машиной времени за гостями все время закрывается (доводчик).
  9. 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
  10. 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)
  11. 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

1. 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.

*Чайник со свистком*

Готово

*Калькулятор*

Калькулятор функционирующий в обычном режиме, но от нажатия кнопок 22 + 77 = открывается сейф на магнитном замке. Если реально сделать его переносным на батарейках, то делаем, но если это сильно затратно, то пойдет и стационарный.

*Шредер*

При уничтожении документа, активируется машина времени для дальнейшего путешествия. Если можно как-то что бы шредер реагировал на определенный документ, то это будет плюсом

*Майнд флекс*

В комнате есть кнопка, которая запускает игру майндфлекс, суть игры довести шарик до нужной точки, когда шарик дошел до конца, открывается створка, в которой спрятана камера.

*Фото + Считыватель штрих-кодов + сейф*

Готово+ над полом включаются лампы, подсвечивающие штрих-код на полу

*Флешка*

См. Файл. При вставленной флешке машина запускается.

*Компьютер с консолью*

После вставления дискеты на экране появляется письмо от профессора. В правом верхнем углу мигает надпись: «F10 - помощь». После нажатия клавиши F10 включается чат с админами. Админ это видит. Интерфейс тот же – черный экран, белые буквы. Надпись «Введите вопрос». Админ может автоматически активировать чат с ресепшена.

*Камера наблюдения за первой комнатой*

Камера и микрофон записывают все время пребывания гостей первой комнате. Запись включается, когда «прилетели», заканчивает, когда «улетели» пересылает компьютеру

Когда «прилетели» в 1985 второй раз (вышли в тайной комнате), включается запись последних 5 минут пребывания в первой комнате, звук этой записи включается в колонки в первой комнате (гости слышат через стену)

Когда гости на записи улетели из 1985, включается запись «Террористы» (20 секунд). После нее – камера транслирует в реальном времени

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:

