**ROOM 2 REV 3**

**DISPOSITIVI INPUT OUTPUT**

Premessa: per molti dei dispositivi è probabile che sia necessario aggiungere agli output elencati in seguito, la riproduzione di sound effect, con eventuale variazione della colonna sonora, e un cambiamento/ una sequenza di luci.

* Dispositivo 1:

Consolle di comando navicella

Input: durante il video introduttivo sul monitor della consolle, i giocatori schiacciano uno dei 4 pulsanti retroilluminati presenti sulla consolle.

Output: Alla pressione di un pulsante qualsiasi parte un video. Dopo X secondi la lancetta di una sorta di orologio posto sulla consolle comincia a girare, prima lentamente poi all’impazzata. Dopo Y secondi la lancetta si ferma dopo X secondi esce del fumo dalla griglia sulla consolle.

* Dispositivo 2:

Ci sono sparse per la stanza 4 maniglie, ciascuna contrassegnata con una lettera E X I T.

Quando le maniglie vengono premute tutte e 4 contemporaneamnete, la scritta EXIT sopra la porta si illumina, parte un file audio, si apre la porta di uscita.

* Dispositivo 3:

4 Carrucole poste all’interno di alberi di cartapesta realizzati dagli scenografi alle quali sono attaccate delle funi.

Input: i giocatori agganciano le 3 funi a 3 specifici ganci tipo “piolo” su una porta dapprima chiusa. Ogni fune deve essere agganciata al piolo giusto.

Output: La serratura della porta si sblocca e le carrucole iniziano a ritirare la fune, avendo l’effetto di aprire la porta per azione meccanica.

* Dispositivo 4:

Roccia realizzata dagli scenografi con alloggiamento sagomato per fiore con stelo realizzato dagli scenografi

Input: Il cranio viene incastrato nella roccia.

Output: Il cranio viene trattenuto da una calamita (o altro sistema) in modo che non sia più staccabile manualmente dai giocatori, parte la sequenza 1 di tamburo e di seguito il tamburo si illumina

* Dispositivo 6:

Tamburo

Input: il giocatore deve riprodurre la “sequenza 1” sul tamburo entro x secondi, altrimenti la luce del tamburo si spegne e riparte il file audio “sequenza 1”, il tamburo si accende nuovamente in attesa dell’input.

Una volta suonata la “sequenza 1” il tamburo si spegne e parte il file “sequenza 2”. Stessa modalità per “sequenza 3”.

Output; Al completamento delle 3 sequenze parte il file audio “musica totem”, si accendono dei led sulla parte alta del totem uno dopo l’altro in circolo, luce a pioggia sul totem.

* Dispositivo 7:

Totem diviso in 2 settori, alto e basso, dotato di sensori di movimento nella parte alta e in quella bassa.

Input 1: I sensori della parte alta accumulano ognuno la registrazione di almeno x secondi di movimento.

Output 1: si spegne la luce nella parte alta e si accende nella parte bassa

Input 2: i sensori della parte bassa accumulano ognuno la registrazione di almeno x secondi di movimento, se qualsiasi sensore della parte alta capta un movimento, il timer della parte bassa riparte da zero

Output 2: Si spegne la parte bassa, si accende la parte alta.

Input e Output 3: uguale a input e output 1

Input4: uguale a input 2

Output 4: , si apre elettrovalvola di un tubo dell’acqua con doccia per Y secondi, il fiore si stacca visibilmente dalla roccia (magari viene illuminato da una luce), iniziano sound effect e luci in sequenza di ambientazione “temporalesca”.

* Dispositivo 8:

buco da cui esce il fumo nella consolle

Input: i giocatori versano acqua nel buco

Output: il fumo si interrompe, parte un video, lo sportellino si chiude e se ne apre un altro, anch’esso sulla consolle, rivelando un altro buco, “buco fuoco”.

* Dispositivo 9:

Porta con 4 sensori attivi.

Input: i giocatori percuotono con una sorta di bastone di plastica i 4 sensori in una sequenza prestabilita

Output: la porta si apre scorrendo su guide.

* Dispositivo 10:

Sorta di braciere con 7 alloggiamenti che permettono di incastrarvi dei pezzi di legno. Sul bordo del bracere è fissata una pietra focaia finta con “sensore di sfregamento”

Input: i giocatori incastrano i 7 pezzi di legno nel bracere. Ogni pezzo deve essere incastrato in un determinato e specifico alloggiamento.

Output: si attiva “sensore di sfregamento” su pietra focaia.

* Dispositivo 11:

Input: una specifica pietra finta viene sfregata sulla pietra focaia del bracere

Output: il piano del bracere su cui sono alloggiati i pezzi di legno ruota di 180°, rivelando una sorta di fuoco acceso finto e una fiaccola di cartapesta realizzata dagli scenografi ancorata al fuoco con una calamita. Una volta terminata la rotazione, la calamita si stacca.

* Dispositivo 12:

buco fuoco

Input: I giocatori inseriscono la fiaccola in “buco fuoco” nella consolle.

Output: Sportellino buco fuoco si chiude, parte un altro filmato, si apre un terzo sportellino: “alloggiamento ingranaggi”.

Nell’ambiente caverna, un piano inserito all’interno di un “nido” costruito dagli scenografi gira di 180° rivelando 6 uova di dinosauro attaccate con calamita o altro sistema. Ogni uovo contiene 2 sensori capacitivi o di altro genere. Numero X uova si illuminano a intermittenza dall’interno. X=numero di giocatori

* Dispositivo 13

Uova.

Input: ogni uovo illuminato viene toccato da due mani. Tutte le mani toccano le uova illuminate contemporaneamente

Output: Si chiude porta caverna scorrendo su guide. Esce dal retro un busto di dinosauro, costruito dagli scenografi nella sua parte esteriore, che compie una sequenza di movimenti. Si apre uno sportellino nell’ambiente caverna tramite sblocco di elettrocalamita.

* Dispositivo 14:

Sagome di 3 uccelli su un ramo

Input: I giocatori abbattono tramite lancio con fionda di pezzi di sughero le 3 sagome di uccelli.

Output: da un buco nel soffitto della caverna si apre una botola che fa cadere un pupazzo

* Dispositivo 15:

Piano con alloggiamento per pupazzo

Input: il pupazzo viene appoggiato in apposito alloggiamento

Output: parte una nuova sequenza di movimenti del dinosauro. Se possibile, la sequenza culmina nel dinosauro che afferra il pupazzo. Si illumina un solo uovo diverso dai precedenti diventando staccabile manualmente.

* Dispositivo 16:

Uovo

Input: giocatori prendono uovo

Output: si apre porta secondaria, si accendono n.X ventilatori.

* Dispositivo 17:

Porta bis

Uguale a dispositivo 2, con l’unica differenza che si aprono due porte anziché una e che le lettere sono O P E N.

* Dispositivo 18:

Forno finto

Input: i giocatori appoggiano uovo e un altro specifico oggetto all’interno del forno, chiudono il forno e impostano la temperatura e i minuti tramite apposite manopole su valori x e y determinati.

Output: la porta del forno si chiude il piano sul quale erano appoggiati uovo e altro oggetto ruota di 180°, rivelando una ciambella/ingranaggio attaccata con elettrocalamita. Completata la rotazione, la la porta del forno si apre e il giocatore può prendere la ciambella/ingranaggio.

* Dispositivo 19:

Alloggiamento ingranaggi

Input: i giocatori posizionano la ciambella/ingranaggio in un apposito spazio all’interno dell’alloggiamento ingranaggi.

Output: gli ingranaggi iniziano a girare insieme alla ciambella/ingranaggio, parte un video, la lancetta dell’orologio (vedi dispositivo 1) si sposta.

**OGGETTI DA REALIZZARE**

Tutti i dispositivi precedentemente descritti devono essere da voi modificati, dovrete infatti essere voi ad inserirvi fisicamente all’interno i sensori, gli attuatori (serrature, piccoli servomotori, pistoni, ecc) e tutte le componenti elettroniche necessarie, previa accordo con gli scenografi che terranno conto delle vostre esigenze.

Vi sono alcune eccezioni, oggetti che vi chiederemmo di realizzare in toto, con eventuale intervento degli scenografi solo per una personalizzazione estetica se necessaria.

* Oggetto 1:

Testa di animale preistorico con dimensioni di circa 40x30x30 che possa fungere da vaso contenitore di acqua (3 dita).

* Oggetto 2:

Braciere, vedi descrizione dispositivo 10.

Immagine di riferimento: https://goo.gl/images/uNx2Uc

* Oggetto 3:

6 uova lunghe circa 20cm con luce all’interno.

* Oggetto 4:

Forno, vedi dispositivo 18.

* Oggetto 5:

alloggiamento ingranaggi: sistema di 5 ingranaggi tipo orologio, della dimensione ciascuno di circa 10-15 cm di diametro (diversi diametri l’uno dall’altro). Uno di questi deve essere a forma di ciambella. La ciambella se occorre può essere costruita dagli scenografi.