**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:

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.

Risolto il gioco Totem:

-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”.

Risolto il gioco Braciere

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

Risolto gioco Forno

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.

* Dispositivo 2 - Tastiera:

Tastiera a pulsantoni (20) che premuti in combinazione di parole attivano dei segnali (tipo HELP). Se premono EXIT si apre la porta.

* Dispositivo 3 – Testa totem:

Metti la testa al totem e si accende una luce

* Dispositivo 4 - Liane:

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 5 - Roccia:

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

Input: Il fiore viene incastrato nella roccia.

Output: Il fiore 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

(Elettrovalvola da attivare dopo la soluzione dl gioco Tamburo, per pioggia.)Lorenzo?

Elettrovalvola per pioggia la comando io con un relè DMX.

* 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:

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. Se durante il movimento basso, i sensori alti captano del movimento, il conteggio basso riparte.

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 - Porta:

Porta con 4 sensori attivi.

Input: i giocatori percuotono con una sorta di bastone di plastica i 4 sensori in una sequenza prestabilita. Se la sequenza non viene ripetuta entro 3 secondi ricomincia. Appena sbaglio ricomincia.

Output: la porta si apre scorrendo su guide.

* Dispositivo 9 - Braciere:

Input: una specifica pietra finta viene sfregata sulla pietra focaia del braciere.

Input 2: si soffia sul braciere, il fuoco si accende

Output: si stacca una fiaccola di cartapesta realizzata dagli scenografi ancorata al fuoco con una calamita. Una volta terminata la rotazione, la calamita si stacca.

* Dispositivo 10 – 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 spengono le luci delle uova e si apre uno sportellino nell’ambiente caverna tramite sblocco di elettrocalamita (gioco uccelli)

* Dispositivo 11 - Uccelli:

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 12 - Pupazzo:

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.

Uovo

Output 2: si apre porta secondaria, si accendono n.X ventilatori.

* Dispositivo 13 - Maniglioni:

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 14:

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.

RFID corretti + forno chiuso + manopole giuste, si blocca l’apertura del forno e gira il piatto. Poi si riapre il forno