

L'ufficio dello scienziato

Creatori: Daniele, Andrea, Mattia

Giocatori: 3-4 persone

Introduzione

In *L'Ufficio dello Scienziato*, quattro coraggiosi investigatori si trovano intrappolati nel laboratorio di uno scienziato (o ingegnere) visionario, ma pericolosamente eccentrico. Circondati da macchinari futuristici, indizi nascosti e dispositivi ad alta tecnologia, i giocatori devono risolvere una serie di enigmi complessi per scoprire il segreto che il folle genio ha sepolto nel cuore della stanza. Ogni enigma svela frammenti del suo lavoro e della sua mente, portando il team più vicino alla verità... e all'uscita. Ma il tempo è limitato, e solo i più astuti riusciranno a decifrare le sue invenzioni e uscire vivi da questa prigione tecnologica!

Gioco 1: Scatole Enigmatiche del Genio

Quattro scatole, celate negli angoli dell'ufficio, aspettano di essere svelate. Ognuna è dotata di un LED multicolore, un display LCD e un sensore a ultrasuoni. Disattivate all'inizio, mostrano un messaggio di errore finché i sensori rilevano ostacoli. I giocatori devono liberare ogni scatola, rimuovendo gli ostacoli e svelando così equazioni matematiche composte da lettere e numeri. Combinando le equazioni, si ottiene un sistema a quattro incognite, la cui soluzione svela un codice fondamentale per avanzare al prossimo enigma.

Gioco 2: Gli Occhi della Verità

Una scatola di legno, al cui interno si nasconde un complesso circuito Arduino, è pronta per essere sbloccata. Per attivarla, i giocatori devono inserire nel tastierino numerico il codice ottenuto dal primo gioco. Una volta sbloccata, la scatola rivela due “occhi” meccanici, controllati da servomotori, che si aprono e si chiudono. I giocatori devono lavorare insieme: due di loro dovranno premere simultaneamente pulsanti situati sulle pareti della stanza, attivando dei LED rossi all'interno della scatola. Questi LED illuminano un messaggio nascosto, visibile come testo blu per contrasto.

Nel frattempo, il terzo giocatore, posizionato vicino alla scatola, dovrà aprire gli occhi della scatola tramite un terzo pulsante, per permettere agli altri di vedere il messaggio. Il display LCD integrato fornisce feedback costanti sullo stato dell'enigma. Una volta rivelato l'indizio iniziale, i giocatori capiranno come utilizzare la leva per cambiare il colore della luce da rosso a blu. Questo cambio svela un secondo messaggio in rosso, nascosto precedentemente, che contiene la soluzione finale. Tuttavia, la pressione simultanea dei pulsanti a muro è essenziale: se uno dei due giocatori lascia la propria postazione, le luci si spengono e gli occhi si chiudono, bloccando l'accesso alla soluzione. Questo enigma richiede coordinazione, astuzia e un uso ingegnoso dell'illusione ottica per risolvere i misteri del folle scienziato.

Gioco 2: Il Cifratempo

In un angolo della stanza, un orologio apparentemente normale rimane fermo, ma nasconde un segreto tecnologico. Alimentato da Arduino, un motore passo-passo e un ricevitore IR, l'orologio si attiverà solo se i giocatori usano correttamente un telecomando Sony, trovato nella scrivania dello scienziato. Anche se sembra progettato per una televisione (posta nella stanza come diversivo), il telecomando è in realtà programmato per muovere le lancette dell'orologio secondo sequenze diverse in base al tasto premuto.

Tra i molti tasti fuorvianti, solo uno porta alla soluzione corretta: quello con l'icona di una telecamera, identificabile grazie a un simbolo nascosto tra gli oggetti nella stanza. Una volta individuato il tasto giusto, l'orologio seguirà una sequenza specifica. Per decifrarla, i giocatori devono consultare un libro di enigmi, in cui troveranno una figurina con un numero. Questo numero serve sia da segnalibro, indicando la pagina del cifrario di Cesare, sia da chiave per la cifra, indicando di quante posizioni devono spostarsi per tradurre i numeri mostrati dall'orologio in lettere.

Utilizzando il cifrario di Cesare e la chiave numerica trovata, i giocatori potranno decifrare la parola nascosta nella sequenza dell'orologio. Questa parola è fondamentale per risolvere l'enigma e svelare un altro tassello del mistero dell'eccentrico scienziato.

Gioco 3: Il Disegno del Destino

Nascosto in una cassaforte sbloccata in un gioco precedente, i giocatori scopriranno un robot programmato in Python, capace di disegnare su superfici piane verticali. Per attivare l'enigma, dovranno posizionare il robot su una lavagna magnetica attaccata al muro e inserire un pennarello per lavagne trovato nella scrivania dello scienziato. Inoltre, un adesivo colorato, recuperato tra gli indizi nella stanza, deve essere attaccato alla lavagna, indicando al robot il punto di partenza.

Una volta posizionato correttamente il pennarello sull'adesivo, il robot inizierà a muoversi in completa autonomia, tracciando un disegno o scrivendo un messaggio chiave sulla lavagna. Questa scritta, combinata con gli indizi raccolti durante i precedenti enigmi, sarà fondamentale per i giocatori per risolvere il mistero finale e uscire dalla stanza.