

Прохождение игры “Биотопия”

Внешний двор

После того как откроются ворота, Вы окажитесь во внешнем дворе научной станции. По правую руку располагается лестница, ведущая на второй этаж в комнату портье. Заглянем к нему в гости.

Комната портье

Подойдите поближе к роботу. Посмотрите на его механическое брюхо и замкните электрический разъем проводом, щелкнув по нему курсором мыши. Робот выронит из руки ключ от какого-то помещения. Возьмите его и подойдите к шкафу левее от робота. Здесь с полки возьмите коробочку с фосфором и положите в свой дорожный рюкзак. Осталось подойти к металлическому шкафу правее от робота и найти в ящике X-образный ключ, который желательно забрать с собой. На этот момент мы сделали здесь все что можно, поэтому выходим из этого помещения. Откройте входную дверь, щелкнув по замку слева от двери.

Внешний двор

Спускайтесь по лестнице вниз, поворачивайтесь направо и идите прямо до двери слева. Подойдите к ней, возьмите обыкновенный ключ из рюкзака и щелкните по левой замочной скважине. Дверь открыта.

Помещения администрации

Вы видите перед собой коридор, в котором справа от Вас расположена стеклянная дверь. К счастью она не закрыта. Посмотрим, что здесь есть.

Комната охраны

После того как Вы зашли в комнату охраны, возьмите справа от себя пустое металлическое ведро, подойдите к письменному столу и прочитайте журнал дежурного. Справа от стола располагается сейф с хитрым шифром. Последовательно нажимайте клетки, на которых изображены листья и плоды, относящиеся к одному дереву. После того как все поле будет открыто, нажмите кнопку по середине и внешняя дверца сейфа откроется. Теперь щелкните по рычагу и в открывшемся окне заберите плазму. Выходите из помещения.

Коридор

Пройдите по коридору еще немного вперед до центрального холла и поверните налево. Нам нужно попасть в кабинет директора.

Кабинет директора

Здесь Вы впервые столкнетесь со многими аппаратами, которые Вам помогут в течении игры получать дополнительную информацию по биологии и подзаряжать карту доступа. Кстати, карта доступа лежит в нижнем ящике директорского стола. С ее помощью Вы сможете попадать в закрытые помещения лаборатории. Итак, познакомимся поближе с уникальными приборами. Во-первых, Вы, наверное, заметили странный аппарат с огромным круглым дисплеем. Это биокомпьютер, разработанный в недрах лаборатории, иначе называемый “головастиком”. Он поможет Вам найти любую информацию по биологии, необходимую для решения различных головоломок. Также он будет служить для передачи сообщений, своего рода внутренняя электронная почта. Во-вторых, это аппарат для зарядки карты доступа. Доступ в помещения лаборатории организован таким образом, что необходимо использовать выше названную карточку. За каждый проход через двери лабораторий с карточки снимается 1 единица. Доступ в помещения прекращается, если на карточке 0 единиц. Чтобы “подзарядить” карточку, ее надо

вставить в аппарат и ответить на несколько вопросов по биологии. Каждый правильный ответ дает Вам 1 единицу. К сожалению, карточка доступа может нести не более 5 единиц, поэтому Вам придется достаточно много раз подходить к этому автомату, благо они расположены в удобных местах. Итак, вставляйте карточку в автомат и заряжайте ее по максимуму. После этого можно покинуть здание администрации и выходить во внешний двор.

Внешний двор

Поверните направо и идите прямо, пока под ногами у Вас не окажется канализационный люк. Откройте его.

Канализация

В канализации очень темно, а двигаться в полной темноте и незнакомой обстановке очень сложно. Жаль, что у нас нет с собой фонаря. Но можем ли мы чем-нибудь заменить его? Конечно! У нас есть фосфор, который светится в темноте. Возьмите из рюкзака фосфор и бросьте его в темноту. Мягкий, зеленоватый свет зальет помещение. Теперь мы можем смело идти вперед. В любом случае это надо делать быстрее, так как пары фосфора крайне ядовиты. Впереди располагается развилка коллекторов, поворачивайте налево и двигайтесь в направлении металлической двери с круглым маховиком на ней. Открывайте ее и заходите.

Энергетическая подстанция

Прямо перед Вами располагается явно не работающая энергетическая установка в виде полого шара. Пройдите мимо нее к двери, расположенной в дальнем конце помещения. Щелкните по выключателю слева, отвечающему за открытие двери, и входите в комнату.

Пульт управления энергетической установки

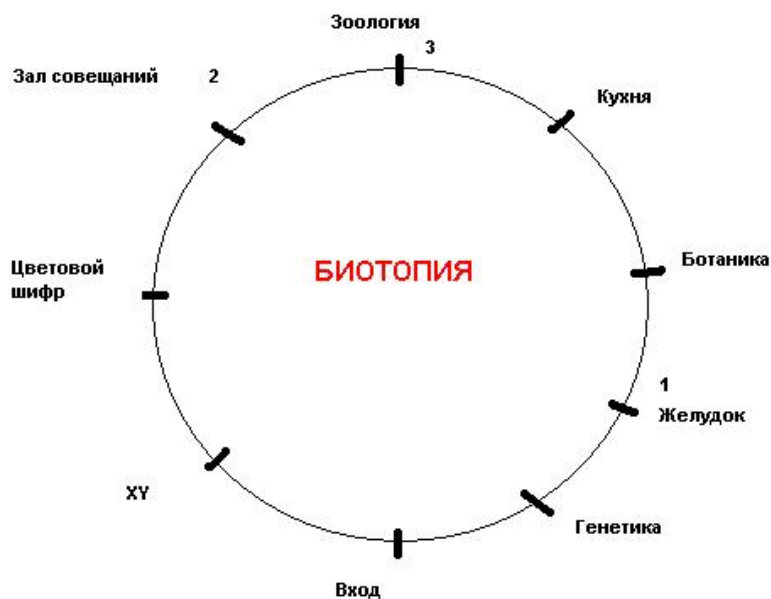
Слева от Вас располагается пульт управления энергетической установкой. Достаньте из рюкзака колбу с плазмой и поместите ее в специальное гнездо на пульте. Затем развернитесь и дерните рычаг в полу. В этот момент все вокруг Вас загудит и замерцает! Ничего страшного нет, это просто заработала энергетическая станция. Посмотрите в окно, как это красиво! Все, выходите на улицу.

Комната портье

Вернитесь в комнату портье и дерните за рычаг справа от входа. Он должен открыть ворота во внутренний двор. Об этом будет сигнализировать лампочка зеленого цвета. Можно Вас поздравить, Вы успешно прошли первую часть игры! Не устали? Тогда вперед!

Внутренний двор

Протиснитесь в полуоткрытые ворота и посмотрите перед собой. Вам нравится, как красиво вокруг? Нам тоже! Аплодисменты дизайнерам и художникам игры!! На данный момент Вы можете попасть только в две двери. Двери для простоты будем нумеровать по порядку их прохождения. Для этого посмотрите на схему, приложенную к тексту. Если Вам все понятно, то можете смело направляться к двери 1.



Комната с аппаратом, похожим на желудок

Достаньте карточку доступа и щелкните ее по кодовому замку. Если Вы не забыли зарядить карточку, то дверь откроется. Заходите внутрь, никуда не поворачиваясь, а то дверь захлопнется автоматически. Слева от Вас располагается аппарат, который и дал название комнате. Пока он нам не нужен. Вы слышите неприятный писк? Это “головастик”, расположенный в следующей комнате, подает Вам сигнал о получении электронного письма. Подойдите и прочитайте его. Но кто Вам может здесь писать? Ах, да. Это же наша потерявшаяся героиня. Видимо, у нее не все в порядке, но пока мы еще не можем ей помочь. Пока наша задача заключается в исследовании лаборатории. Поэтому не будем терять времени! Рядом с “головастиком” расположен аппарат подзарядки карточки доступа. Если нужно, воспользуйтесь им. (В дальнейшем я не буду Вам напоминать, что карточка должна быть заряжена.) Правее ямы у лестницы есть проем, в котором стоит робот. Посмотрите около него вниз и поднимите непонятный предмет, называющийся ДНК1. Теперь поднимайтесь вверх по лестнице и подходите к закрытой двери. Рядом с ней располагается совсем непонятный механизм, отвечающий за открытие дверей. Подойдите к цилиндру с краном, подставьте пустое ведро и откройте вентиль. В него польется какая-то коричневая жидкость. Когда ведро полностью наполнится, хватайте его и бегите вниз, к “желудку”. Есть предположение, что эта жидкость не имеет никакого отношения к хорошо пахнущим веществам, поэтому всю процедуру надо проделать быстро. Вливайте эту жидкость в воронку, подставьте ведро вниз под кран и дождитесь, пока аппарат не переработает эту жижу. Вновь набирайте полное ведро и бегите вверх. Теперь все вливайте в верхнюю воронку и нажимайте на дверь. Что-то забурчит, забулькает, цепи натянутся и двери откроют проход в первую лабораторию.

Первая лаборатория

Подойдите к столу, стоящему в центре комнаты, и прочитайте запись (37°), оставленную в рабочем журнале. Она Вам еще пригодится. Теперь подойдите к горизонтальному шкафу, откройте люк и поднимите выпавший предмет, называемый “Энзим 2”. Здесь же, левее, на столе Вы можете прочесть еще один рабочий журнал. Запомните код – 2009. После этого можно покинуть помещение и выйти во внутренний двор.

Зал совещаний

Дойдите до двери 2 и откройте ее при помощи карточки доступа. Внутри помещения Вы услышите уже знакомый писк пришедшего электронного письма. Дойдите до “головастика” и прочитайте письмо (иначе писк не прекратится). Теперь зайдите в помещение, огороженное ширмами, прочитайте журнал, который лежит в левом столе, и поищите в ящиках стола. Ваш улов должен быть следующим: слайд 1 и ДНК2. Если все правильно, то подойдите к кинопроектору, расположенному прямо перед входом в зал, достаньте слайд из рюкзака и щелкните им по проектору. Свет в комнате погаснет, и Вы увидите картинку. На ней, если очень постараться, можно разглядеть стандартную растительную клетку. Теперь разворачивайтесь и идите к лифту в конце комнаты, но не заходите в него. Нажмите нижнюю кнопку на пульте управления лифтом, для того, чтобы кабина лифта уехала вниз. Теперь Вы видите лестницу, ведущую наверх. Хватайтесь за поручни и поднимайтесь!

Лифтовая

Для чего придумано это помещение - не понятно, но, скорее всего, это подсобное помещение. В углу Вы впервые обнаружите одного из жителей секретной лаборатории, погибшего очень давно и при неизвестных обстоятельствах. Аккуратно возьмите из его рук “Энзим 1” и подойдите к книжной полке. Оказывается, это не книги, а кнопки! Здесь явно надо нажать некую комбинацию кнопок, чтобы что-то произошло. Подумайте сами, какие кнопки надо нажимать. Если ничего не придумаете, то я дам Вам первую подсказку: все названия связаны с растительной клеткой. Если и этого Вам мало, то получите следующую подсказку: это названия 6-ти главных составных частей любой растительной клетки. Если и теперь Вы не отгадали, то нажимайте следующие книжки-кнопки: ядро клетки, диктиосомы, митохондрии, эндоплазматический ретикулум, хлоропласт и оболочка клетки. После этого дверь с книжками откроется, и Вы помчитесь в узком и изогнутом коридоре в неизвестном направлении.

Кухня

Ничего страшного не произошло, Вы оказались всего лишь в кухне. Здесь тоже царит запустение и разруха. Обойдите кухонную плиту, стоящую в центре комнаты, и подойдите к дальним полкам. На одной из полок будет лежать небольшой план. Посмотрите на него внимательно, а лучше запишите, к какому помещению соответствует тот или иной цвет. Теперь разворачивайтесь и подходите к двери, запертой на обычный кодовый замок. Наберите код, про который Вы читали: 2009. Дверь откроется.

Столовая

Как только Вы войдете в помещение, сразу развернитесь налево к холодильнику и откройте его. Посмотрим, чем питались члены столь засекреченной лаборатории. Ничего необычного: хлеб, пицца, салями, пельмени. Обычный набор пищи для научной команды. Возьмите заплесневелый хлеб и ... положите в рюкзак. А Вы что подумали? Есть заплесневелые продукты не следует - как в игре, так и жизни! (Просто житейский совет). Слева от холодильника находится мусорное ведро. А вот теперь Вы правильно подумали. Вам придется покопаться в мусоре. Что не сделаешь для достижения цели! Возьмите из мусорного бачка металлический диск, развернитесь и подойдите аппарату в углу. Теперь возьмите “Энзим 1” и “Энзим 2” и поместите в отверстие автомата. Затем выставьте цифровое значение на 37 (помните запись в журнале в первой лаборатории?), нажмите на кнопку и из нижнего отверстия заберите новую карту доступа. Она универсальная и прослужит Вам до конца игры. В этом помещении мы выполнили все задания и можем выходить через деревянную дверь во внутренний двор станции.

Двор лаборатории по ботанике

Подойдите к двери 3. Вы ее легко узнаете по растительности, пробивающейся из всех щелей. Откройте карточкой дверь и идите к стоящему в удалении зданию. Это здание лаборатории. Здесь снова воспользуйтесь карточкой, и откройте дверь.

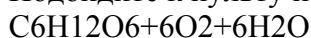
Лаборатория по ботанике

Внутри довольно темно, но вполне можно разглядеть пассажирский лифт, расположенный прямо перед Вами. Запустить его достаточно сложно, не зная строение цветка. На дисплее слева Вы увидите схематично нарисованный цветок. Вам надо выбрать правильное название подсвеченной части цветка, нажимая кнопки вверх и вниз, и подтверждая выбор, нажатием большой кнопки справа. Если Вы все сделаете правильно, то дверь лифта откроется. В лифте нажмите кнопку “Вверх” и поднимитесь на второй этаж.

Рабочий кабинет

Выйдите из лифта и повернитесь направо. Подойдите к стенному шкафу, откройте дверцу и отверните вентиль с водой. На столе лежит рабочий дневник, если хотите, прочитайте. После этого вернитесь в лифт и нажмите кнопку “Вправо”. Лифт перевезет Вас во вторую часть рабочего кабинета. Здесь в горшке Вы можете увидеть росток какого-то растения. Подойдите к газовым баллонам и откройте вентиль с углекислым газом (CO₂). Теперь на пульте нажмите кнопку “Питательные вещества” и смотрите, что произойдет!

Цветок, очень быстро начинает расти и буквально за пару секунд, превращается во взрослое растение. В этот момент свет в комнате погаснет, и Вы увидите формулы на листьях. Запомните их, они Вам понадобятся для решения загадки по фотосинтезу. После этого чудесного превращения возвращайтесь в лифт, и, нажав кнопку вправо/влево, вернитесь в предыдущую комнату. Теперь Вы готовы решить задачу про фотосинтез. Подойдите к пульту и наберите следующую формулу (именно в таком порядке)



Если Вы правильно набрали формулу, то лампочка сверху загорится зеленым цветом. Теперь можно подойти к сейфу-шару, висящему чуть левее от лифта, и забрать из него бутылочку с темной жидкостью. На этот момент мы сделали все что можно, поэтому выходим во внутренний двор.

Зоологическая лаборатория

Подойдите к двери 3 и как всегда откройте ее карточкой. Пройдите по полю и подойдите к куполообразному зданию. К сожалению, открыть дверь карточкой не удастся, так как дверь заблокирована изнутри. Попробуем найти другой вход. Для этого поверните направо и пройдите вдоль здания несколько шагов, пока не окажитесь у незапертого окна. Оглянитесь, чтобы Вас никто не застукал, и влезайте.

Темная комната (шлюз)

Сразу подойдите к столу, на котором лежит клавиатура, и возьмите с него ДНКЗ. Теперь повернитесь и дойдите до ящика с ручкой. Это небольшая головоломка на тему эукариотов и прокариотов. Откройте ящик, и передвиньте рычажки с картинками к соответствующей надписи. Должно получиться (слева - направо: 3 вниз, 3 вверх). Панель с рычажками уедет в сторону и даст Вам возможность открывать и закрывать двери во всей лаборатории. Вспомните листок, который Вы видели на кухне! Теперь Вы точно знаете, какой цвет узора соответствует определенной двери (вход - синий, комната (лаборатория) - зеленый, лифт - красный, шлюз - желтый). Чтобы открыть дверь шлюза, Вам надо проделать следующие операции:

1. Открыть дверь входа и лифта. Выйти через окно, пройти через вход и подняться на лифте на второй этаж.

2. Подойти ко второму ящику с ручками (чтобы открыть его, передвиньте рычажки в следующем порядке справа налево: верх, 2 вниз, верх, вниз, верх) и включить лифт (красный) и шлюз (желтый).
3. Зайдите в шлюз, и нажмите кнопки лифт (красный) и лаборатория (зеленый).
4. Поднимайтесь на второй этаж и идите в лабораторию

За дверью лаборатории

На столе лежит чашка Петри с питательной средой и большая круглая колба. Эти предметы нам пригодятся в дальнейшем, поэтому их надо взять и положить в рюкзак. Скажем этой лаборатории “Прощай!” и пойдём в лабораторию генетики.

Лаборатория генетики

Как всегда откройте дверь карточкой доступа и войдите внутрь.

Лекционный зал

Сначала просмотрите новое сообщение, присланное по электронной почте. Девушке уже совсем плохо, а у нас еще нет лекарства. Попробуем ускориться. В углу слева располагается абсолютно новый прибор, похожий на шлем мотоциклиста. Это звуковой анализатор. Внимательно смотрите и слушайте, что он показывает. Запоминайте животных, звуки и звуковые диаграммы. Это очень пригодится для решения одной задачи. Развернитесь и направляйтесь в лекционный зал. Подойдите к кафедре и нажмите кнопку в центре стола. Свет в зале потухнет, и Вы увидите, правда, очень смутно, какие-то картинки по генетике. Теперь развернитесь, пройдите по проходу между рядами кресел наверх и поверните налево. Дойдите до конца и посмотрите вниз. Под одним из кресел лежит еще один диск, но другого размера. Если помните, первый мы нашли в мусоре на кухне.

Комната с энергетическими воротами

Поднимитесь на лифте на второй этаж и подойдите к креслу. Забирайтесь в него, нажимайте на кнопку, активизирующую выдвижной экран, и начинайте отвечать на вопросы. Вопросы относятся к теме “Фазы деления клетки”. Советуем еще раз прочитать в энциклопедии этот раздел, потому что будет достаточно трудно отвечать на вопросы.



Закончив с этой загадкой, сразу переходим к следующей. Это помещение просто изобилует ими! Подойдите к прибору, стоящему слева от светящихся энергетических ворот. Щелкая по кнопкам, установите следующий буквенный код: GTAC. Это модель соединения аминокислот в ДНК человека. Щелкните по тумблеру на аппарате, и энергетическое поле перестанет действовать, что даст Вам возможность пройти в соседнее помещение.

Холодильник

Сначала подойдите к стеклянному ящику, поднимите крышку и возьмите последнюю ДНК4. Теперь подойдите к настенному шкафу и откройте его. Внутри Вы увидите, пустую колбу и установленную под ней газовую горелку. В пустую колбу вылейте темную жидкость, которую Вы нашли в круглом сейфе, а на левую подставку установите пустую колбу, лежащую у Вас в рюкзаке. После этих манипуляций горелка автоматически зажжется, нагреет жидкость и перегонит ее в Вашу пустую колбу. Теперь у Вас появился растительный яд, убивающий все живое. Его нужно сразу же применить!

Назад к ботаникам

Выйдя во внутренний двор лаборатории, сразу отправляйтесь в ботаническую лабораторию. Именно здесь Вы можете применить яд, потравить растения химикатами. Как всегда воспользуйтесь карточкой, чтобы открыть 2 двери и дойдите до лифта. Но не заходите в него! Если Вы сейчас повернете налево, то тропинка приведет Вас к сильно заросшему фантастическими растениями месту. Дальше Вы пройти не можете. Достаем из широких штанин колбочку с ядом и, не жалея содержимого, обильно поливаем вредные растения. Яд начнет действовать практически моментально и уничтожит все растения в мгновение ока. Оказывается за растениями, находится металлический люк. Откройте его. Вы увидите поле с пазами, в которые можно вставить 4 предмета. Доставайте из рюкзака уже немного надоевшие ДНК и вставляйте их в соответствующие пазы. Двери люка откроются, и Вы увидите металлический шарик в окружении разноцветных окошечек. Внимательно посмотрите на цвета этих окошечек. Их последовательность является шифром для входа в лабораторию анатомии (фиолетовый – голубой - красный – желтый – зеленый – голубой – желтый). И не забудьте взять шарик!

Лаборатория анатомии

У нас осталось только две двери, за которыми Вы еще не бывали. Одна требует X- и Y-ключа, а вторая – цветового кода. Y-ключа у нас еще нет, поэтому пойдем и откроем дверь с цветовым шифром. В центральное отверстие надо вставить шарик и набрать последовательность цветов, которую Вы видели в ботанической лаборатории. Дверь распахнется.

Живой робот

Следующую дверь откройте карточкой и входите. В помещении довольно темно, но света хватит, чтобы понять, что в этой комнате Вы не одиноки. Это помещение охраняет робот, и он не даст Вам пройти дальше. Пока он анализирует ситуацию и не предпринимает активных действий, быстро поверните налево и забирайтесь в приоткрытый люк.

Тоннель

Осторожно продвигайтесь вперед и, прошу Вас, берегите голову. Также не забывайте смотреть под ноги. Не пропустите отвертку, лежащую в ящике у скелета. Теперь ползите до конца тоннеля и аккуратно из него вылезайте. Вы окажетесь за спиной робота. Очень тихо, чтобы не испугнуть, приблизьтесь к нему. Теперь возьмите в руки отвертку и

поверните ею красную кнопку на спине робота. Глазки у робота потухнут, ножки подкосятся, и он рухнет на пол бесполезной грудой металла. Путь открыт! На пульте, который охранял робот, Вы можете найти недостающий Y-ключ. Но пока еще рано покидать это помещение.

Комната с динозавром

За спиной робота находится одно помещение, в котором нет ничего интересного, кроме висящего на стене прибора, имеющего сходство с жуком. Этот прибор отвечает за открытие двери. Внимательно прочитайте раздел о насекомых в энциклопедии, и тогда у Вас не будет проблем с открытием этой двери.

Анатомичка

Здесь практически ничего не надо делать. Подойдите к выключателю вентилятора и выключите его. Теперь осталось поглядеть по стенам, обратить внимание на прикольные спиральки на черной доске, и можно выходить.

Лаборатория робототехники

Подойдите к XY-двери и используйте соответствующие ключи. Пройдите дальше, и как всегда откройте вторую дверь с помощью карточки-доступа.

Портретная галерея

Здесь Вам снова придется вспомнить основы анатомии. Сначала подойдите к настенному прибору с шестью индикаторами справа от Вас. Здесь Вам надо в правильном порядке расставить картинки, изображающие порядок протекания нервного импульса через синапс. Если Вы запутались, посмотрите, какие картинки должны соответствовать определенной фазе.



После того как Вы все правильно сделали, откроется сейф, находящийся рядом. Заберите из него шприц.

Комната с саркофагом

Посередине комнаты стоит огромный саркофаг. Рядом с ним лежит книга, посмотрите ее и запомните код. Теперь откройте саркофаг, нажав на тумблер. Вы увидите руку робота, сжимающего гаечный ключ. Как Вы уже знаете, яды парализуют деятельность нервных окончаний. Поэтому, чтобы робот разжал руку, надо впрыснуть яд. Для этого воспользуйтесь только что найденным шприцем. Забирайте ключ и идите в тоннель.

Люк в тоннеле

Открутите гайку гаечным ключом и спускайтесь вниз к напольной металлической крышке.

Комната с бассейном

Откройте крышку люка, установив переключатели в положения 225 и 135, и спускайтесь вниз. Сразу справа на вешалке возьмите моток ниток. Затем подойдите к компрессорной станции и откройте вентиль с воздухом. Теперь наденьте водолазный костюм и прыгайте в воду.

В бассейне

Подплывите к вращающемуся вентилятору и намотайте на него нитки. Вентилятор остановится, и Вы сможете спокойно проплыть между лопастями.

Кабинет

В кабинете откройте сейф (код 1804) и возьмите пипетку с микроорганизмами и третий диск. Теперь идите в комнату с саркофагом.

Комната с саркофагом

Позади саркофага находится странный прибор, выполняющий функции запорного механизма. Установите все переключатели в правильное положение, сверяясь с приложенной картинкой. Только не забудьте правильно установить звуки, соответствующие животным.



Пенициллиновый аппарат

За дверью находится пенициллиновый аппарат, цель нашего путешествия. Подойдите к нему и положите в открывающиеся ящички заплесневелый хлеб, пипетку с микроорганизмами и чашку Петри. Затем отойдите и нажмите на рычаг слева. Теперь можно открыть вентиль и набрать полную бутылку пеницилина. Наконец, мы получили лекарство! Теперь его надо быстро доставить нашей потерявшейся героине. Для этого лучше всего воспользоваться воздушной почтой. Как Вы помните, такой аппарат стоит у директора во внешнем дворе.

Кабинет директора

Прямо напротив входа у дальней стенки располагается аппарат воздушной почты. Поместите пузырек с пенициллином в стеклянную трубу и нажмите рычаг справа. Тотчас Вы услышите знакомый писк пришедшего электронного письма. Ага, девушка нас благодарит за лекарство и просит освободить ее из закрытой камеры. Она предлагает пройти в комнату охраны и посмотреть на монитор. Хорошо, давайте так и сделаем.

Комната охраны

Посмотрите на монитор. Девушка показывает некую схему и набор цифр, которые где-то надо использовать. Осталось только одно место, где мы еще не были. Это пульт у выхода из внешнего двора.

Пульт управления мостом

Выйдя из ворот во внутренний двор, подойдите к пульту управления мостом. Установите все диски, которые у Вас есть в рюкзаке, по порядку уменьшения их размера и введите код, который Вы видели на схеме. Управляя стрелками, установите положения кругов, так, как было изображено на той же схеме. В завершение нажмите большую красную кнопку и ...

смотрите финальный мультфильм!

Проходил игру и составлял текст – Виталий Бардалим

© 2002. МедиаХауз.