

Математикус Прохождение.

Заправочная станция.

Итак, ты в городке Намбервилл, где тебе предстоит распутать загадочную историю. В самом начале игры ты находишься около заправочной станции. Зайди внутрь и поговори с заправщиком, он очень любезный парень. Затем тебе нужно зайти в гараж и найти там лом. Возьми его с собой – он понадобится. Потом иди к центральному магазину

Центральный магазин.

Запомни номер улицы, который написан на доске (700). Чтобы зайти в магазин, нужно постараться. На двери подбери такие числа, при сложении и вычитании которых получаются нужные суммы, в качестве подсказки используй символы около чисел. Там, где одинаковые символы – одинаковые и числа. Дверь должна открыться.

Как только ты зайдешь в магазин – увидишь морозильную камеру (только вряд ли там можно будет чем-то полакомиться... сроки годности давно истекли). Открой ее. Там есть ключ, замороженный в куске льда. Посмотри вокруг, где-то в магазине должна быть пустая канистра для топлива – она тоже понадобится.

Еще в магазине стоит автомат по продаже шоколада. Помнишь, о чем просил тебя заправщик? Он обожает сладкое. Вот здесь и можно добыть для него шоколадку, если правильно продолжить последовательности чисел. В этом магазине нужно (и можно) взять все, что берется. Где-то в углу должна лежать длинная палка, похожая на кочергу, она тоже может пригодиться. Запомни имя на крышке (Буш – 579). Теперь выходи из магазина и иди направо, в деревянный дом.

Деревянный дом (07)

Запомни имя на доме (Вуд). Теперь открой дверь и направляйся напрямиком на кухню. Здесь стоит холодильник, надо изучить его содержимое. Если ты заглянешь в морозильник, то кое-что там найдешь... Но как это достать? Лучше, наверное, сначала выключить холодильник, чтобы всё растаяло. После этого можно брать ключ. Теперь давай сходим в ванную. Крепись! Здесь нужно открыть крышку... бачка! Вот видишь, некоторые люди записывают там математические уравнения. Перепиши это уравнение. Всё, наша миссия в этом доме закончилась, выходи поскорее. Теперь направимся к старому дому, что напротив заправочной станции.

Старый дом (дом пожилой женщины)

Запиши номер дома (696) (ты уже понял, что нужно записывать всё подряд?). Это может оказаться очень нужная информация. Но, подойдя к двери, ты увидишь, что без лома здесь не обойтись. Нам терять нечего, ломаем!

Надо подняться по ступенькам на второй этаж. Это спальня. Первым делом обследуй кровать... Ага, кто-то хранит под подушкой спички... очень странно. Возьми их и спускайся вниз, на кухню.

Кухня в доме пожилой женщины.

Как только зайдешь на кухню – поверни налево. Затем отколупни со стены штукатурку, посмотри на чек. Запомним число 1224.

Напротив, как видишь, есть печь с казанком. Это очень удобное место, для того чтобы сварить себе креветок к пиву или, например, растопить лед! Ты еще не забыл, что у нас есть один ключик, замороженный в куске льда? Вот в казанке мы его и растопим. Разожги с помощью спичек огонь и положи в казанок лед, как только он растает – ключ твой. А теперь нужно вернуться на заправочную станцию.

Заправочная станция.

Вот и наш старый приятель заправщик. Дай ему шоколадку. За это он даст тебе свою визитку (какая несправедливость, правда?). Выходи из его комнаты и иди к заправочному насосу. Нам нужно наполнить топливом пустую канистру. Возьми эту канистру с собой. Тебе еще нужно будет вернуться в магазин при заправке и найти там таблицу перевода. Всё это нужно для работы генератора, который находится за мотелем, куда ты сейчас и отправишься. Ведь не таскать же с собой полную канистру по всему городу!!!

Мотель.

Позади мотеля стоит электрический генератор. Как известно, «ничто не возникает из ничего», поэтому залей в него топливо. Но, чтобы он заработал, нужно будет еще решить задачу по переводу галлонов в литры (5,867). Включи генератор. Иди к главному входу в мотель. Чтобы дверь открылась, нужно постараться решить загадку с числами.

07-12-01-14

02-13-08-11

16-03-10-05

09-06-15-04

В мотеле тебе нужно добыть ключ, который подходит ко всем его дверям. Он висит на стене. Далее иди в комнату №2.

Комната №2

Придется порыться в ящиках. В одном из них ты найдешь Библию, прочти ее, если ты еще этого не сделал. Нужно будет запомнить (Кристоф-575). Теперь надо пойти в ванную и выдернуть из нее заглушку, когда вода сольется – ты кое-что узнаешь. А пока надо сходить в комнату №1.

Комната №1

Как всегда, начнем исследование с ящиков. В этом ящике есть заколка для волос, на первый взгляд – вещь не особо нужная, но это не совсем так... Возьми ее с собой. Еще нужно включить телевизор: удивительно, что он работает. Только не ищи, пожалуйста, пульт, телевизор включается поворотом ручки, расположенной на нем самом! На экране высветится имя и число, которые стоит запомнить (Хитч-698). Далее проследуй в комнату №3.

Комната №3

Здесь сразу иди в ванную и включи там только горячую воду. Зачем это нужно, ты поймешь позже...

Возвращайся в комнату №2.

Комната №2

Итак, посмотрим, спустилась ли вода в ванной. Да! Запиши уравнение, которое написано на дне ($-x+2y+16z=20$). Теперь возвращайся в комнату №3.

Комната №3

У нас тут течет горячая вода. Посмотрим. Так и есть, зеркало в ванной запотело и на нем выступает код. Запиши его. Итак, в мотеле мы всё обследовали. Теперь иди в дом напротив магазина.

Дом напротив магазина.

Запомни имя, которое написано у входа: Кларк. Чтобы открыть дверь, тебе понадобится что-нибудь железное для замыкания контакта (не руками же). Для этого в инвентаре и лежит заколка, она – именно то, что нужно. Как зайдешь, поверни налево, изучи запись на

доске и запомни имя (Кинг). Проходи в жилую комнату, реши задачу на двери буфета. Открой его и запиши код, который увидишь внутри. А теперь надо залезть на чердак, но как? С помощью ухвата открой люк на чердак и забирайся наверх. Обыщи внимательно весь чердак. Здесь ты найдешь код звонка для дома 08 (к,с,з,з,к), а также дверную ручку. Теперь отправляйся в дом 08.

Дом 08 (дом С напротив дома В)

Запомни номер у входа в дом (579). Дверь ты сможешь открыть с помощью кода, найденного на чердаке. Сразу иди налево вверх по ступенькам. Как поднимешься, осмотри комнату. Подними ковер, под ним ты найдешь отвертку. Иди вниз в гостиную, открой дверь ключом. Посмотри в окно и опусти жалюзи. На них ты увидишь код, запиши его. На доске написана задача Гаусса, ты должен ее решить (250250). Как только ты введешь правильный ответ – тебе станет доступен фрагмент карты, возьми его. Далее иди в дом 05.

Дом 05 (напротив магазина)

Войди в дом, найди письменный стол. Ящик в столе открой отверткой. А что еще делать, если он иначе не открывается? В нем ты найдешь вторую часть карты. Затем проследуй в полицейский участок... Да, да, сам... Всё равно там никого нет.

Полицейский участок

Дверь участка не так-то просто открыть. Справа есть «машина правил деления». Ответь на все ее вопросы, дверь и откроется. Вот теперь можно производить здесь обыск. Иди к столу и внимательно изучи штрафной талон. На нем много информации, но нам нужно запомнить только (Вуд-702). В одном из ящиков ты найдешь ключ от кассового аппарата в магазине. Далее пройди к доске для заметок, спиши с нее уравнение. Направляйся в магазин.

Магазин

Включи кассовый аппарат ключом и введи цифры с первого чека (1224), он выдаст тебе код для входа в церковь. Туда ты и должен направиться.

Церковь.

Чтобы зайти внутрь, воспользуйся кодом и правильно позвони в колокольчики. Как зайдешь – найди там книгу регистрации и внимательно ее прочитай. Тебе нужно записать следующее (Кларк-577/Джонсон-573/Юсул-696). Еще полистай дневник, в котором описаны интересные и загадочные события. Запомни год постройки дома (1855). После этого внимательно обследуй ряды с сиденьями. Среди них ты найдешь листок с кодом, запиши его. Теперь отправляйся на заправочную станцию.

Заправочная станция.

Здесь тебе предстоит найти дверь, которая открывается с помощью ручки, имеющейся у тебя в инвентаре. Как только ты откроешь это помещение – подойди к столу и открой ящик. Там найдешь слайд для диапроектора. Еще увидишь чек – запомни цифры. Посмотри также за курткой, висящей в углу. Там ты найдешь схему, которую тебе нужно зарисовать. Она понадобится позднее для перемещения рычагов. Теперь иди в магазин.

Магазин.

Направляйся прямиком к кассовому аппарату, введи цифры со второго чека (1139). Касса, как и в прошлый раз, откроется, и ты возьмешь второй слайд для диапроектора. Теперь твой путь лежит в полицейский участок.

Полицейский участок.

Открой дверь и сразу иди налево в офис. Там ты обнаружишь сейф. Чтобы его открыть – нужно вписать суммы годов рождений тех людей, чьи имена указаны на сейфе. Это числа 1152-0119-1396. Теперь тебе доступен ключ от здания вокзала. Идём на вокзал.

Здание вокзала.

Раз у нас есть ключ от здания вокзала, мы непременно им воспользуемся. Как зайдешь – поверни налево к витрине с газетами. Если внимательно посмотреть, то на ней можно увидеть и третий недостающий фрагмент карты. Еще там должен быть слайд для диапроектора. Затем иди снова в полицию.

Полиция

В полицейском участке подойди к стенду с картой и прикрепи на него все те фрагменты, которые есть у тебя в инвентаре. Запомни координаты зданий и их расположение. Иди к дому 08.

Дом 08.

Открой дверь с кодом и поднимайся на чердак. Там ты увидишь диапроектор, для которого мы и собирали слайды. Вставь их в диапроектор и нажми кнопку. Отобразится график, запомни его. Выключи проектор и иди в дом старой женщины.

Дом старой женщины.

Иди напрямиком в подвал. Первую дверь открой с помощью ключа, вторая откроется после того, как ты наберешь год постройки дома (1855). В углу стоит большая машина с рычажками и кнопками. Здесь сначала надо решить все три записанные тобой уравнения и внести решение в первую часть машины ($z=1$ $y=3$ $x=2$). Во второй ее части надо сопоставить символы координатам (625). В третьей части определи графики и номера ($M=m7$, $L=i6$, $K=f7$, $C=d6$, $H=q4$, $N=d4$, $A=a5$, $F=d3$, $G=c3$, $V=b3$). Как только всё будет готово – нажми кнопку. Перед тобой предстанут три символа. Запиши их. Они очень важны. Выходи и иди к статуе напротив полицейского участка.

Статуя.

Подойди к основанию статуи и введи полученные тобой в подвале символы. Возьми первую часть формулы и ключ, который тебе поможет войти в лабиринт! Иди в лабиринт, который находится за отелом.

Вход в лабиринт.

Подойди к автомату, который продает билеты. Открой его ключом. Выставь на автомате правильное расположение рычагов (схема у тебя есть). Откроется вторая машина, расположенная прямо у входа. Здесь нужно набрать буквами имя NUMERUS и нажать рычажок справа. Поздравляю, ты открыл вход в Лабиринт!

Лабиринт.

Иди, пока не наткнешься на первый рычаг. Опустит его. Затем ты найдешь первый золотой ключ. Каждый рычаг открывает определенные заслоны в лабиринте, главное – не запутаться. Подойди к следующему рычагу и опусти его. Развернись и иди вниз к продавцу хотдогов.

Продавец хотдогов.

Поговори с продавцом хотдогов, он будет тебе очень рад и скажет, что здесь давно никого не было, поэтому дела идут плохо, и что ему очень помогла бы парочка новых рецептов. Что ж, придется раздобыть ему кулинарную книгу. Далее иди к башне.

Башня.

Иди налево к двери с задачей наполнения сосудов. Тебе необходимо разделить жидкость на 4 + 4 литра. Решение этой задачи также есть в разделе «Обучение». Вот схема розлива:

3-5-0

3-2-3

6-2-0

1-2-5

1-3-4

4-0-4

Как только ты разделишь жидкость, ворота откроются, и ты сможешь пройти. Иди по дороге, пока не найдешь доску. Затем из круга иди направо. Еще раз направо, а затем налево до следующего рычага. Опустит рычаг, затем возвращайся и следуй по дороге налево, пока не выйдешь к небольшой беседке.

Беседка.

Положи доску, чтобы перейти через ручей. Ты войдешь в красивую беседку. Сначала найди в ней рычаг и опусти его. Напротив, у стены, тебя ждет еще одна задача.

Необходимо поменять составы местами. Если ты справишься с задачей, то сможешь взять первый диск Цезаря. После этого выходи из беседки и иди, пока не увидишь высокую башню.

Башня.

Подойди к воротам с сосудами, открой их. Далее поверни направо и иди по тропинке. Тебе нужно найти кулинарную книгу. Думаю, что ты быстро это сделаешь. Как только обнаружишь книгу, бери ее с собой и возвращайся к продавцу хотдогов.

Продавец хотдогов.

Отдай продавцу найденную тобой кулинарную книгу, он будет ей очень рад. За то, что ты принес ему книгу, продавец даст тебе молоток. Возьми его и возвращайся к башне.

Башня.

Подойди к заложённой кирпичами стене. Для того тебе и нужен молоток, чтобы разрушить все это. Разбей стену. Там ты увидишь небольшой сарайчик.

Сарайчик.

Сначала пойдти налево и подними там золотой мячик. Затем иди, пока не увидишь скамейку – там ты найдешь второй ключ. Затем иди к мосту. Перейди мост и подойди к сарайчику, возьми около него лопату. Обязательно поймай мышку! Как только всё это сделаешь – возвращайся к башне.

Башня.

От башни иди к дверям. Далее подойди к куче земли. Под ней закопан нужный рычаг – откопай его с помощью лопаты. Опустит рычаг и возвращайся к башне. Теперь тебе нужно пойти по дороге, которая начинается сразу за воротами с сосудами. Там ищи третий золотой ключ. Опустит рычаг и возвращайся к башне. Около самой башни есть каменный аппарат. В него надо вставить все три золотых ключа! Только тогда ты сможешь попасть в башню. Поднимись наверх, там очень интересно. Первое что бросается в глаза – это подозрительная труба с рычагами. Нужно передвигать рычаги и смотреть в трубу, чтобы путь в лабиринте освободился и ты смог пройти туда, где еще не был. Скажу по секрету, правильное расположение рычагов у тебя уже есть (ты же внимательно зарисовывал все

схемы!). После того как ты правильно выставишь рычаги, можно спускаться с башни и идти к монументу.

Монумент.

Иди к мосту. Перейди его и иди налево, затем направо, еще раз направо и до конца. Налево, затем еще раз налево и направо. Направо, а затем налево к монументу. Надеюсь, ты не заблудишься... У монумента тебя будет ждать второй диск Цезаря. Иди вниз к мосту, поверни налево, затем направо ко второму монументу. Подойди к нему, у основания обнаружишь записку, на которой будет изображено смещение букв на дисках Цезаря в башне. Все обязательно запиши! Возвращайся назад в башню.

Башня.

Поднимись наверх. Видишь машину с двумя круглыми выемками для дисков? Положи туда два диска Цезаря, которые у тебя есть. Установи тот угол смещения букв, который был на записке у монумента. Спускайся и ищи выход из лабиринта.

Выход.

На выходе из лабиринта установлены такие же машины, как и на входе. Тебе предстоит, используя смещение букв, набрать правильные слова. Откроются первые двери. Далее предстоит найти второе слово, используя смещение. Если ты все сделаешь правильно – откроется тайник, из которого ты заберешь вторую часть секретной формулы. Выйдя из лабиринта, ты попадешь на кладбище.

Кладбище.

Жуткое местечко. Тебе нужно идти направо до склепа. Запомни номер 198. Затем по тропинке выйдешь к замку профессора. Центральный вход закрыт. Остается только забраться в замок по водосточной трубе. Открой окно и залезай в комнату.

Игровая комната.

Посмотри, как на столе разложены карты. Опрокинь чашу с кубиками. Реши эту задачу на вероятность и внеси решение (16,7) в машину напротив. В углу справа на письменном столе лежит книга – дотронься до нее, увидишь части танграммы, заведи их. Для прохода в следующую комнату поверни левое колесо (ты увидишь, как другая комната начнет вращаться). Поворачивать колесо надо до тех пор, пока не сможешь пройти через отверстие в другую комнату.

Комната отдыха.

На столе ты увидишь задачу Фибоначчи. Введи ее решение (18) в машину на стене напротив. Дважды поверни левое колесо влево. Выйди из комнаты через дверь. Иди через галерею в соседнюю комнату.

Комната для чтения.

Иди к столу и реши проблему октаэдра (тетраэдр-4/гексаэдр-6/додекаэдр-12/икосаэдр-20/октаэдр-8). Возьми из книжного шкафа корешок. Положи его в устройство на книжной полке, чтобы замкнуть контакт. Поверни правое колесо вправо. Зайди в следующую комнату.

Кабинет.

Подними голову вверх и возьми из лампы кристалл. Ты сам догадался бы это сделать? Затем через окно выберись на балкон и иди до последнего окна. Знакомым путем проникни внутрь.

Кладовая.

Здесь тебе нужно прочесть записку и взять музыкальную пластинку. Обследуй всё. Открой шкаф и возьми оттуда кристалл. Правое колесо поверни вправо. Выйди из комнаты через дверь.

Галерея.

Внимательно изучи декорации на балюстраде. Ты увидишь там золотой мячик. Возьми его. Пройди в следующую комнату по галерее.

Спальня.

Иди налево к столу и возьми вторую часть танграммы. Поверни правое колесо два раза вправо. Вылези из окна и иди по балкону к следующей комнате.

Гардероб.

Реши проблему с «совершенным номером» (33550336) и возьми третью часть танграммы. Затем подойди к шкафчику напротив стены. Поверни правое колесо вправо. Открой шкаф и иди через отверстие в следующую комнату.

Ванная.

Сначала забери из ящика ключ от шкафа в подzemелье. Также придется немного испортить интерьер, оторвав обои в левом углу. Поверни правое колесо вправо. Иди через дверь в следующую комнату.

Музыкальная комната.

Возьми клавишу от церковного органа. Послушай пластинку на граммофоне – ты понял, что на ней записано? Это шум голосов... С этой задачей ты должен был встретиться в разделе «Обучение». Решение задачи, как всегда, внеси в машину (06-3). Дверь откроется.

Спальня.

Пройди через комнату и открой дверь в галерею.

Холл (у входа в замок, с мозаичным полом).

Вставь кусочки танграммы в середину устройства и собери предложенную фигуру. Это приведет в действие машину кристалла. Открой главную дверь в замке и отправляйся на кладбище.

Кладбище.

Приведи в действие механизмы надгробного камня (Al Gebra, Primus Numerus, Piko Femto), ($66+66+66=198$). Иди к склепу, теперь ты сможешь его открыть.

Старый дом.

Иди по коридору до двери и открой ее. Открой гробницу с помощью ключа-символа. Вынь из нее золотой мячик. Развернись и возьми из рук женщины-скелета ключ. Направляйся в церковь.

Церковь.

Войди в церковь, как обычно (правильно позвонив в колокольчики). Подойди к органу и вставь недостающую клавишу. Сыграй правильную серию простых чисел на органе 1-2-3-5-7-11-13-17-19-23-29. Затем возьми ключ от столовой и запомни картину с шарами. Возвращайся в замок.

Спальня.

Открой ключом коробку и возьми кристалл. Иди на балкон.

Механизм кристаллов.

Пройди через балкон к механизму кристаллов. Положи три кристалла в механизм, и тогда откроется вход в подземелье.

Подземелье.

Зайди в комнату к Матике. Она скажет, что ты можешь ее спасти, если найдешь третью часть финальной формулы. Где же ее найти? Идем в столовую.

Столовая.

Столовая расположена на 1 этаже. Открой ее ключом, который у тебя есть. На столе увидишь тазик, возьми его. Иди с ним на кухню, тебе положат в него порцию овсянки (шутка). На кухне увидишь дверь с лазом для мелких домашних животных (не для тараканов). Достань мышку, которая пока еще не умерла с голода, и пусти ее в это отверстие. Несмотря на твое плохое обращение с ней, она всё-таки вернется! И даже более того, она принесет тебе в зубах ключик! Это будет ключ от библиотеки. Пройди туда через столовую.

Библиотека.

Найди водопроводный кран (и чего только люди не держат в библиотеке). Открой его и иди на кухню. На кухне заполнишь прихваченный тобой тазик водой. И возвращайся в библиотеку. Иди к стене и вылей воду из тазика на контакты, чтобы замкнуть их. Возьми золотой мячик. Вернись в столовую.

Столовая.

Оглянись. Видишь стоит статуя? Как-то она странно держит руку, тебе не кажется? Положи ей в руку последний золотой мячик. Откроется система с выемками для мячиков. Нужно правильно расположить в ней имеющиеся у тебя 3 мячика. Затем возьми последнюю часть формулы. Поздравляю, ты всего в полушаге от развязки. Спускайся в подземелье.

Подземелье.

Видишь выемку на надгробии? Положи в нее формулу и ...ты увидишь, чем всё это закончится.