

Возможный вариант прохождения игры “Физикус”.

Мы опишем путь, который шаг за шагом проведет Вас по увлекательному и загадочному миру игры «ФИЗИКУС».

### 1. Пристань

Вы начинаете игру на пристани, рядом с которой приземлился Ваш летательный аппарат. Сделайте несколько шагов вперед, щелкните на замке и назовите свое имя. Ворота должны распахнуться! ;-)

### 2. Домик профессора

Зайдите в домик и подойдите к столу, на котором расположен прикольный механический компьютер. Щелкнув на кассете, вы попадете в обучающую часть программы, а именно энциклопедию по физике. Выйдите из нее, нажав небольшую кнопку слева и внизу рабочего экрана. Не расстраивайтесь, попасть в энциклопедию Вы можете на любом этапе игры, нажав ту же кнопку!

После того, как вы выключили компьютер, отойдите от стола и подойдите к магнитофону, привлекающему Ваше внимание мерцающей красной лампой и назойливым сигналом. Прослушайте последнюю запись, оставленную профессором для Вас и выходите из здания.

### 3. Мост

Поверните налево и дойдите до моста, слева от которого находятся 2 необычных здания. Нам туда!

### 4. Жилой дом

Подойдите к дальнему зданию и щелкните на двери. Войдя внутрь, сразу поверните направо и возьмите с умывальника ручное зеркало. Затем подойдите к напольным часам, откройте дверцу и возьмите груз в 2 кг. На столе, в бутылке, прочитайте записку с подсказкой, которая пригодится Вам в дальнейшем (“Температура кипения воды” = 373 К). Теперь можно смело выходить из помещения.

### 5 Кузница

Справа от Вас расположено желтое здание с трубой. Это кузница. Подойдите к ней и откройте дверь, щелкнув на ручке, расположенной внизу двери. Сразу после входа повернитесь и возьмите с полки магнит (красно-зеленая брусочек). На данный момент делать здесь больше нечего, поэтому выходим “на волю, в пампасы”.

### 6. Дорога к кораблю

Пройдите под мостом и подойдите к небольшому домику, который мы будем в дальнейшем называть “Винным погребком”. Справа от него Вы увидите гору, на вершине которой, расположился старинный корабль. История умалчивает, каким образом он туда попал, но местные жители приспособили его для своих нужд и оборудовали в нем наблюдательный пункт. Поднимаемся на корабль!

#### 7. Перед кораблем

Левее от основной двери можно заметить небольшое окошко, в котором спрятан кодовый замок. Щелкнув на нем, мы увидим уже знакомые нам магниты. Поставьте в свободное место “наш” магнит и, передвигая магнетики, выставьте необходимую комбинацию. Правильная комбинация – 373, температура кипения воды по Кельвину, помните подсказку в жилом доме?! Теперь возвращайтесь к основной двери, открывайте ее и поднимайтесь вверх по лестнице.

#### 8. Наблюдательный пункт

Подойдите к телескопу и извлеките из него выпуклую линзу. Она пригодится Вам в подвале.

Вставьте в золотую раму зеркало, которое Вы нашли в жилом доме. Перед тем как покинуть наблюдательный пункт, возьмите из шкафчика на стене резистор (сопротивление).

#### 9 Трюм корабля

Спускайтесь по лестнице вниз и внимательно смотрите под ноги. Где-то здесь должна быть очередная двухкилограммовая гиря. Возьмите ее и покиньте корабль.

#### 10. Угол “Винного погребка”

Спускайтесь по мостику и подойдите к Винному погребку. На стене возле бочек висит табличка. Присмотритесь, она Вам ничего не напоминает? Правильно, это параметры функционирования электрического лифта. Запишите эти цифры.

#### 11. Пульт управления лифтом

С другой стороны Винного погребка расположен странный механизм, который напоминает пульт управления лифтом. Странно, нигде не видно лифтерши! Наверное, уехала. Пока ее нет, воспользуемся моментом и немного доработаем систему, чтобы лифт опускался, когда мы этого хотим, а не когда его сорвет ветер. Для этого переместите рычаг справа (откроется крышка), возьмите резистор и вставьте его в свободный разъем. Этим мы замкнули последовательную электрическую цепь. Проверьте это, щелкнув на кнопке слева (должна загореться красная

лампа). Система работает, но нам осталось выставить необходимое сопротивление. Удостоверившись, что система работает при напряжении 760 вольт (это следует из формулы  $P=U \cdot I$ ,  $U=P/I=3040/4=760$  вольт, кстати, это написано на крышке пульта), вычислите значение сопротивления для последовательной цепи.  $R=190$  Ом. Вы можете выставить это значение сразу на двух сопротивлениях, главное чтобы общее сопротивление было равно 190 Ом. Если Вы сделали все правильно, загорится зеленая лампа. Потяните за рычаг и подождите, пока опустится лифт. Эта хрупкая конструкция должна поднять Вас на вершину горы.

## 12. Внутри лифта

Войдите в лифт и нажмите кнопку “Вверх”!

## 13. Вершина горы

Выйдя из лифта, Вы окажитесь перед закрытой дверью мельницы. Не переживайте, нам пока туда не надо. Обойдите мельницу слева и войдите в помещение, которое мы будем называть “Мельничный генератор”. Итак, мы оказались у одного из трех генераторов, которые нам надо запустить. Пока выполнить эту задачу мы не можем, поэтому возьмите еще одну, третью по счету, двухкилограммовую гирю и спускайтесь вниз к кузнице.

## 14. Кузница

Настал наш звездный час. У нас есть три гири и нам надо их переплавить в одну 6-ти килограммовую болванку. Для этого подойдите к молоту и поднимите его, повесив на длинное плечо рычага гирю в 20 кг (Вы должны повесить гирю на 5-ую ячейку!). После этого поднимитесь на второй этаж, поверните направо, обогните газовую печку и подойдите к вентилю. Откройте его и возвращайтесь к печке. Теперь нажмите на кнопку, чтобы зажечь огонь. Осталось положить в корзину три гири и дернуть за рычаг. Вы должны услышать страшный грохот, означающий, что всё сделано правильно. Спускайтесь вниз, опустите молот на пылающий кусок железа, снова поднимите молот и забирайте свеженькую, еще раскаленную болванку. Всё, в кузницу мы больше не вернемся!

## 15. У Винного погребка

Подойдите к Винному погребку со стороны бочек. Местные умельцы закрыли бочкой вход в подвал, но в то же время соорудили специальную конструкцию, открывающую его. Конструкция сильно напоминает обыкновенный полиспаг, где 18-ти килограммовая бочка связана системой тросов с магнитом. Прикрепите к магниту нашу 6-ти

килограммовую болванку и потяните её вниз. Бочка, закрывающая вход, приподнимется и позволит Вам протиснуться в Винный погребок. Теперь Вы понимаете, почему этот погребок называется “Винным”☺.

Приблизьтесь к лестнице и посмотрите наверх. Там на крючке должен висеть ключ. (Если его там нет, это значит, что кто-то играет в Вашу игру по ночам.) Берите ключ и отправляйтесь к мельнице.

#### 16. Мельница

Откройте ключом дверь мельницы и подойдите к жерновам. Поднимите вверх вариатор скорости и идите на второй этаж. Здесь отпустите тормоз, стопорящий движение генератора, и выходите из этого помещения.

#### 17. Мельничный генератор

Наконец-то, Вы запустили первый генератор. Остается выставить правильное значение витков преобразующего трансформатора. Для этого щелкните на любой треугольной кнопке (но обязательно запомните ее цвет!!) и установите значение витков - 4000. Теперь генератор работает и выдает максимальное напряжение! Остается только щелкнуть выключателем на задней стенке, чтобы включить свет в Винном Погребе и покинуть помещение через автоматическую дверь зеленого цвета. Для этого щелкните на рубильнике слева от двери.

#### 18. Американские горки

Пройдя через автоматическую дверь, Вы окажетесь на вершине горы. Отсюда открывается чудный вид на внутренний город. Слева от Вас расположен 2-ой генератор, собранный на базе подводной лодки. Прямо располагается центр управления, а справа – основное поселение. Давайте продолжим наше путешествие! Для этого спуститесь вниз, поверните направо и откройте калитку.

#### 19. Центральная площадь

Для начала нужно опустить мост, соединяющий Центральную площадь и Винный погребок. Подойдите к мосту и поверните зубчатое колесо на стене. Теперь перейдите мост и спуститесь в Винный погребок.

Включите лампу, щелкнув на шнурке. Затем подойдите к письменному столу и возьмите батарейку. Вернитесь обратно на площадь.

#### 20. Лавка “Оптика”, или Ваша первая кража со взломом

Слева от калитки располагается Лавка “Оптика”. Сейчас нам надо туда проникнуть. Витрины бить не будем, поэтому попробуем подобрать код. Если Вы не сможете открыть дверь простым перебором комбинаций, то нажмите “Ctrl+Alt+O”, и дверь откроется автоматически.

## 21. В Лавке “Оптика”

Подойдите к столу, откройте ящик и возьмите зеленый фильтр. Теперь выходите на площадь.

## 22. Все в сад!

Подойдите к деревянной двери с красной кнопкой посередине. Нажмите на кнопку, двери автоматически откроются. Подойдите к столику слева. Здесь расположен вольтметр и зарядное устройство. Поместите батарейку в зарядное устройство и щелкните на переключателе. Когда Ваша батарейка зарядится, а это покажет вольтметр, забирайте ее и выходите из сада.

## 23. Тупик

От Центральной площади отходит несколько улочек, но только одна заканчивается тупиком. Здесь стоят бочки, в одной из них лежит крайне нужная вещь - молот. Возьмите его и возвращайтесь на Центральную площадь.

## 24. Колодец

Теперь, когда мы вооружены увесистым предметом, можно безбоязненно спуститься под землю. После того как Вы окажетесь на дне колодца, повернитесь и сделайте несколько шагов, пока справа не заметите небольшую дверцу. За ней Вы найдете несколько оголенных проводов, оставленные в таком состоянии неизвестными строителями. Присоедините к ним батарейку, и в уже освещенном помещении пройдите вперед до кирпичной стены. Здесь Вам потребуется грубая сила и Ваш молот. Осталось только разрушить стену и залезть в образовавшийся проем.

## 25. За решеткой в темнице сырой

Вы в комнате, переоборудованной под тюремную камеру. Попробуйте выйти из нее самостоятельно. Не получилось? Дверь захлопнулась, как только Вы до нее дотронулись? Ах, как Вам не повезло. Но есть выход. Кто-то заботливо привязал к замку несколько тротиловых шашек. Подожгите бикфордов шнур, фокусируя на нем лучи Солнца при помощи линзы. Как только шнур загорится, немедленно бегите в укрытие!

## 26. Комната охранника

После взрыва дверь откроется, и Вы сможете пройти в комнату охранника. Здесь нет ничего интересного, поэтому задерживаться не будем и, открыв деревянную дверь, поднимемся на второй этаж.

## 27. Холл

Подойдите к двери, расположенной прямо перед Вами, и, щелкнув на фиксаторе, откройте ее. Это выход на Центральную площадь.

### 28. Кабинет губернатора

Слева от входа в здание находится кабинет губернатора. Здесь на полках хранятся полные досье на каждого жителя планеты. Но нас интересуют только данные о профессоре. Щелкните на книжной полке в правой части экрана, и Вы сможете прочитать некий формуляр, касающийся домика профессора. Оказывается, код доступа – 5170 (скорость звука в металле). В нижнем левом ящике стола лежит ключ. Возьмите его и выходите из помещения.

### 29. Фотолаборатория

Напротив кабинета губернатора находится фотолаборатория. Помещение очень темное, но Вы можете изменять цвет освещения при помощи фильтров. Вставьте зеленый фильтр в свободную ячейку и переместите ее. Теперь в зеленом свете Вы сможете разглядеть новые интересные подробности на фотографиях (код к сейфу: 2312).

### 30. Комнатка профессора

Выходите из здания и поверните направо в тупик. Слева Вы увидите закрытую деревянную дверь с круглым оконцем. Введите код (5170) и откройте дверь. Внутри помещения подойдите к картине и щелкните немного правее изображения женщины. Сзади картины располагается сейф, код к которому Вы видели на фотографии (2312). Из сейфа возьмите вогнутую линзу. Подойдите к столу, на котором стоит ваза с яблоками. Одно из яблок не простое, а золотое! Надеюсь, Вы поняли, что его надо взять.

### 31. Ворота в саду

В дальнем конце сада есть закрытые ворота, которые теперь Вы можете открыть. Вставьте ключ, который Вы взяли в комнате губернатора, в замочную скважину. Откроется поле набора очередного кода. Код Вы пока не знаете. Но я Вам подскажу. Вы должны ввести следующие символы “=m•a”. Чтобы узнать этот код, Вы должны вернуться на наблюдательный пункт, вставить линзу, взятую из сейфа, и посмотреть в телескоп на эти ворота с другой стороны. Там Вы увидите букву F. Понятно, что Вам предлагается дописать вторую часть 2-го закона Ньютона ( $F=m \cdot a$ ).

### 32. Бухта

После того, как Вы введете правильный код, ворота автоматически откроются, и Вы окажетесь у 3-его генератора. Обойдите его и щелкните

на рычаге. Ничего хорошего из этого не выйдет и он сломается. Пока запустить генератор не удастся. Поэтому идите к воде и выловите бутылку с запиской. Там зашифрован код к пульта управления (3,214 – плотность хлора).

### 33. Астрофизическая лаборатория

У воды, левее мостика есть вход в комнатку, где находится причудливый механизм, имитирующий фазы движения небесных светил. Здесь Вам надо правильно расположить золотые шарики. Но для начала выложите имеющийся у Вас шарик (золотое яблоко) на стол. Расположение шариков должно быть такое: один шарик на 3 часа, второй на 7 и третий на 11 часов. (Подсказку к этой задаче можно найти у моста, ведущего к кораблю. Щелкните на Солнце на правом столбе.) Если Вы все сделали правильно, то механизм заработает и откроет дверь в часовню.

### 34. Часовня

Напротив 3-го генератора имеется дверь, ведущая в часовню. Теперь она открыта, и Вы можете войти внутрь. Возьмите со стола большой камертон и выходите из помещения.

### 35. Снова лавка “Оптика”

Возвращайтесь в лавку и подойдите к столу, на котором стоит стеклянный колпак. Поставьте около него большой камертон и сильнее ударьте в него. Камертон начнет издавать неприятный звук, при этом стеклянный колпак разрушится. Возьмите ручку, которая лежала под колпаком, и выходите из лавки.

### 36. Подводная лодка

Пришло время запустить 2-ой генератор. Подойдите к подводной лодке (левее американских горок) и поднимитесь наверх к бочке. Вы видите, что, несмотря на жару, в бочке лед! Ничего не остается, как нагреть его принудительно. Для этого подойдите к большому зеркалу и вставьте ручку, взятую в лавке, в гнездо. Поверните зеркало так, чтобы оно светило на бочку. Под действием солнечных лучей, лед в ней быстро превратится в воду. Теперь откройте подводную лодку, щелкнув на двери у лестницы.

### 37. В подводной лодке

Поверните вентиль на крыше и наполните талой водой рабочий контур генератора. Теперь нажмите кнопку на стене и запустите генератор. На панели управления генератором установите значение 5000 витков и нажмите любую кнопку. Обязательно запомните ее форму и цвет! Выйдите из подводной лодки и поднимитесь наверх к бочке. Внутри нее будет лежать кусок трубы. Возьмите его.

### 38. Бухта

А теперь запустим 3-ий, последний, генератор. Вставьте трубу на место сломанного рычага и поверните ее. Генератор заработает. Последний раз установите значение витков на трансформаторе (8000) и нажмите любую кнопку, цвет и форму которой надо запомнить.

### 39. Пульт управления

Подойдите к пульта управления и введите код с учетом запятой (3,214). Поднимитесь по лестнице и войдите в зал управления. На стене висит точная схема подключения всех генераторов и расчет напряжения. Ваша система в сумме должна вырабатывать 40000 вольт (подводная лодка – 7600 вольт, мельница – 10400 вольт, генератор в бухте – 22000 вольт). Теперь подойдите к пульта и активируйте все генераторы, выставив правильный цвет кнопок. Чтобы получить нужный цвет, используйте комбинацию из 2-х кнопок. Осталось только выбрать правильное сопротивление, чтобы сила тока была равна 125 Ампер, и запустить машину. Всё!

### Послесловие

Игра закончилась, но не грустите. Учите физику и ждите “Биотопию” и “Химикус”. Обещаем, новые игры будут еще более динамичными и интересными.