Bem-vindo a 1/física. A primeira coisa que devera saber para entender essa teoria é que na teoria física=lógica ou física= mundo ou sei la, iguale a física ao o que você quiser. Bem, em física^-1 teremos 1/física=lógica (constante nessa equação) e não 1/física=1/logica, por isso temos que 1/física != física (considere tudo o que estiver entre parênteses como uma variável guardando a frase anterior a ela). Até agora já consegui “encontrar” três series usando física inversa, parece que muitos diretores também curtem inverter a física, elas são: HunterXHunter, Orange is the new Black e Flash.

Vamos começar explicando os conceitos mostrados em Drunk Pig, que não são todos pois terá continuação e não poderia fazer o jogo perder tanto sentido sem uma história para ele perder esse sentido. Após mostrar esses conceitos mostraremos os conceitos mais complicados de como se inverter uma física.

Direção = simples, quando seu cérebro pensa em ir para esquerda vai para direita e vice-versa. Quando pensa em ir para frente vai para trás e vice-versa. Quando pensa em pular ~~para cima~~ pula para baixo e vice-versa.

Mas por que isso ocorre? Gravidade? Não, vá com calma, não chegamos aí ainda. Primeiro a explicação matemática e depois a prática. Matemática = assim como 1/física = logica temos que física = 1/logica. Pratica = claro que essa matemática so fez sentido na minha cabeça, então vamos explicar praticamente, inverter a física seria algo totalmente físico, no entanto sempre tem várias visões de uma inversão e uma delas é a inversão da lógica e quando que daria o mesmo que inverter a física pois ela é uma constante. E a lógica não é algo físico, é algo que fica no surreal da sua mente, então ao invertermos ela seria como se entrássemos num espelho, em um mundo reverso, assim esquerda é direita, cima é baixo, frente é trás, alto é baixo, entre outros.

Uma coisa que deveria estar implementada no jogo, mas não está porque so lembrei da existência dela agora é a força e velocidade dos tiros. Bom... vou simplesmente escrever o que minha cabeça irá falar... boa sorte. No mundo real o tiro vai para frente com velocidade rápida e forca da arma que atirou. Velocidade baixa força pois pouco impulso. Então a força está diretamente relacionada com o impulso da arma e a velocidade não está ligada a ela. No entanto não consideramos o peso da bala quanto mais pesada menos para frente ela vai. Buguei. Impulso e velocidade são mesma coisa. Apesar do impulso dar potência o peso também ajuda bastante nisso. Então, quanto mais pesado vai precisar de mais impulso, vai ser bem forte, mas não terá muito alcance. Mais leve, com impulso, longe, rápido, mas fraco. Agora ao considerar o impulso constante temos um tiro dependendo unicamente do seu peso.

Você pode ignorar o parágrafo anterior, estava falando comigo. A conclusão dele é: na física^-1 teremos que quando a bala for leve com o impulso constante ela sairá rápida (longo alcance) e forte. Quando a bala for leve com o botão pressionado para aumentar seu impulso ela sairá devagar (pouco alcance) e forte. Quando a bala for pesada com o impulso constante o tiro teria uma aleatoriedade se te tiraria vida ou não, de tão fraco que seria o impulso para o peso da bala. Quando a bala for pesada com o botão pressionado para aumentar o seu impulso terá um alcance razoável similar ao pouco alcance e fraco. Ou seja, as balas leves teriam grande raridade de serem encontradas e demorariam para se carregar, enquanto seria fácil encontrar as balas pesadas.

Empuxo, gravidade, eletricidade, magnetismo, pistão, a parada que quanto mais fino mais rápido sai a água e energia de um corpo/calor. Só lembro da existência dessas outras leis físicas, então so irei explicar elas. Mas antes de entrar nessas leis já fundamentadas só quero lembrar que distância, velocidade e essas coisas não é física, são grandezas auxiliares a física, ou seja, se você andar 10 metros vai ter andado 10 metros e não 0,1 metros. Mas se quiser que essas coisas aconteçam não é impossível, basta esperar o roteiro para os próximos jogos (não pergunte como vai ser, por que só tive essa ideia agora).

Empuxo = não lembro bem o que é empuxo, mas o que se sabe é que é uma força que age na água para impedir os objetos de afundarem (E = d\*V\*G = P). Então ao invertermos o empuxo podemos concluir que quanto maior for o peso do objeto mais o objeto vai afundando, ou seja, um objeto pesado terá mais chances de flutuar do que um leve, claro que isso não é regra geral pois também depende da densidade do material, mas se a densidade for muito grande e o peso também com certeza o objeto irá flutuar, e quando for muito leve irá afundar. Para entender isso pense da seguinte maneira, um objeto pesado tem mais estabilidade sobre seu corpo então pode controla-lo melhor, por isso consegue entrar em equilíbrio com a água e boiar, já um objeto mais leve tem suas moléculas nervosas e separadas, ainda está muito confuso para ficar em harmonia com a água e acaba afundando.

Gravidade = resumindo as coisas F = Gmm/d^2, ao invertermos a gravidade ficaríamos com um enorme valor de gravidade o que impediria a movimentação para pessoas sem o treinamento adequado. Esse fenômeno pode ser revertido simplesmente ao se adequar à nova realidade e se adequar a viver em um planeta como o dos sayajins. Ou seja, um planeta onde as criaturas mais fracas viram gosmas esmagadas no chão pela gravidade. (A gravidade invertida daria aproximadamente 1016463868 e não seria mais m/s, seria s/m, unidade de gravidade do planeta reverso da física^-1).

Eletricidade corporal = até poderia pensar em algo para inverter a eletricidade corporal, mas esse vai ser o único ponto da física que não será alterado inversamente. De acordo com a eletricidade corporal a corrente entra em seu corpo e sai quando encontra a terra podendo deixar os defeitos que bem entender no seu corpo até encontrar uma saída. Na física inversa a eletricidade quando entra em seu corpo não procura a terra para se conter e sim sua irmã gêmea, ou seja, ela mesma, ou seja, ela procura sair por um lugar que ela se encontre, em outras palavras ela sai quando encontra seu similar como você recebe corrente de choque no seu braço e consegue libertar esse choque aproximando as suas duas mãos ou descarregar ao ver algo metálico ou elétrico a sua frente.



Eletricidade material = eletricidade corporal e material não é tudo mesma coisa? Só muda que na material a voltagem é maior? Bem, não sei. Só sei que aqui não vai ser pois vou inverter a material. Principal fórmula é U = RI. E = PT. P = RII. Ao inverter teremos U = 1/RI; E= 1/PT; P = 1/RII, ou seja, antes quanto maior a corrente mais energia você usava, agora quanto maior a corrente menos energia você gasta. Se for analisar calmamente essas formulas invertidas você irá perceber que a APLEC (celpa inversa) se importa com o bem-estar das pessoas e não está ligando muito para o meio ambiente, a não ser que a conta de luz venha em serviços ecológicos. Na APLEC você pode usar eletricidade a vontade para fazer o seu conforto de acordo que pague a sua conta com serviços ecológicos. Um pouco além de uma física inversa, mas sempre pensando no meio ambiente.

Óptica = até poderia inverter a óptica passo a passo, começando por seu conceito geral depois passando para cada tipo de espelho, mas só vou deixar aqui uma frase de efeito sobre a óptica inversa e inverter a raiz dela**. White is the new Black**. Deixei essa frase por que só conseguimos ver a luz emitida diferente de preto e se todas as cores alterarem sua tonalidade inversamente... E inverter a raiz dela é só inverter a íris do olho, aí enxergaremos tudo de cabeça para baixo e os cones deixando todas as cores invertidas, como para fazer as cores são necessários três cones eu não sei exatamente como iria ficar cada cor após a inversão, mas iria mudar, para calcular qual seria a nova cor teria que saber até o comprimento de onda de cada cor que chega ao olho.

Magnetismo = funciona a partir das leis de Maxwell, mas como estamos em física^-1, funciona a partir das leis de LLEWXAM. Fui analisar as fórmulas do magnetismo e percebi que elas só evolvem “constantes” declaradas a cima a cima, então a lei permanece igual exceto pelo seu sentido, pois apesar de B ser uma “constante” ele depende do campo gravitacional terrestre, que com a frequência da Terra invertida (verá logo à frente em cinemática sobre) os campos também se alteram, então o magnetismo inverso seria o mesmo só que no sentido oposto.

Forças = elástica: f = kx | centrípeta: f = mv^2/r | cinética: f = mv^2/2 | gravitacional: f = mgh Tenho quase certeza que já havia explicado sobre f = ma, mas por garantia explicar de novo. a, m , k, v, r, são tudo “grandezas constantes” da física inversa, o x não é “grandeza constante” mas é uma “grandeza inversível” pois muda de acordo com seu uso (da mola no caso). A única parte que deixa essa inversão complicada é a parte do g e do f. Como já vimos a gravidade do novo planeta é de 1016463868, o que deixa a força gravitacional muitas vezes mais forte, mas quando se inverte a força teremos uma força gravitacional mais fraca, então ao cair na Terra^-1 você leva menos dano do que se cair aqui. A cinética eu expliquei junto com a velocidade das balas que seria de como vai mais lento e mais devagar. Na força elástica teríamos que quanto menor a deformação da mola mais forte ela é, ou seja, quanto mais nova for a mola mais dor irá causar. E na força centrípeta não irá alterar muita coisa pois ela só fica útil mesmo quando aplicada junto a normal e quando aplicamos uma força centrípeta inversa com uma normal inversa conseguimos os mesmos resultados da física, então fique tranquilo, sem perigos aqui.

Atrito = f = µN, para inverter isso basta inverter o coeficiente de atrito, ou seja, todas as superfícies que deveriam ser simples de se arrastar vão ser complicadas e as complicadas vão ser simples. Então, sugiro jogar futebol com chuteira de gelo e patinar com pregos :3 good Lucky. Não se preocupe, pois, a física inversa não visa machucar seus seres por isso que só necessário fazer isso com os sapatos de cada um desses esportes.

Cinemática = vovó ama titio. Sorvetão. V = Vo + at. S = So + vt. S = So + vt + (vt^2)/2. a = V/T. f = 1/T. Não sei se já falei ou se ainda estar por vir, mas tem um planeta onde se aplica a física inversa e aqui nós iremos deslumbrar de como ele foi feito. O universo é feito de diversas complexidades cósmicas e uma delas é o conhecimento de diversas dimensões, planetas, teria das cordas e por aí vai. Ao mudar de realidade a parte mais marcante de que terá mudado será que a frequência do novo planeta não atua na mesma frequência do anterior (falando de Terra1 para Terra2 e não de Terra para Marte). Então ao inverter a cinemática teremos f = T, deixando a existência de uma Terra2 com a física inversa mais provável. Sobre as formulas que tem um ‘S’ eu não lembro como, mas no início desse arquivo eu disse que a distância é a distância e ponto, então ela é inversível, use as explicações la de cima, se não tiver considere como constante. A velocidade tenho quase que certeza que absoluta que já expliquei durante o movimento do jogador, mas... quanto mais pisar no acelerador mais devagar vai, então se está começando a dirigir... pisa fundo se não vais bater.

Prensa hidráulica = Definição de pistão seria, para te falar a verdade não sei se é esse o nome, mas vou explicar o que é e depois irei inverter. F/A = F/A, ou seja, independente do peso do objeto que queira levantar a facilidade vai ser diretamente proporcional a área do lado menor da prensa para ter que fazer menos força. Isso na física inversa ficaria A/F = F/A deixando que os humanos façam mais força para levantar o que está do outro lado, mas ainda deixa mais leve, nesse caso a física inversa só está prejudicando, mas nem tudo é perfeito né :3 e para ajudar a física inversa eu digo que ela é anti-sedentarismo.

A parada que quanto mais fino mais rápido sai a água (pressão) = Fórmula física para isso eu não lembro, mas na física inversa esse fenômeno é tomado pelo fato de se você tem uma área pequena irá sair água mais água de modo lento e se área aumentar a velocidade de evasão também aumentará e será mais rápido. Esse é só o resultado da física inversa, pois o que faria mais sentido é menor o cano, menos agua sai, so que mais rápido e potente para poder ter um número igual de evasão de litros quando a área desse cano aumentasse, pois aí sairia mais agua só que de maneira lenta e fraca. No entanto, acabei de lembrar que pressão não é física, e sim uma variável da física, então não é preciso obrigatoriamente invertê-la, então esse fenômeno na física inversa é caracterizado por canos área pequena vazam mais água de modo lento, só que a potência dessa água será forte, como tomar um tiro em câmera lenta, e quando a área de evasão for grande sairá pouca água de modo rápido e bem fraco, ou seja, quando a saída for pequena será como se você tivesse uma pistola do stormtrooper, que qualquer um atira, mas raramente acerta, no caso pela sua velocidade, e se a área for grande será como ver um olho chorando, como aquele emoji do whatsapp que sai litros de água dakela carinha sem distância ou pressão, só muito rápido.

Energia de um corpo/calor (equação de Olaf) = não faz muito sentido calcular o inverso do calor de um corpo, pois ele só será usado para fazer equilíbrio com outros corpos e se estiverem em inverso também, ficarão como na física normal, a não ser se for a quantidade de calor para fazer energia. Nesse caso, se você quiser muita energia aconselho a usar um objeto leve, de pouca massa, e que esteja o mais estável possível, pois quanto menor for sua variação de temperatura, melhor vai ser. O porquê disso... bem, nesse a física inversa realmente perdeu, um objeto com mais massa deveria acumular mais calor, que seria dado pela maior variação de temperatura, a não ser que a física inversa também seja aplicada no universo, então receberíamos frio e necessitaríamos dele para viver, por isso uma menor massa e menor variação de temperatura fariam mais energia e caso coloquem muita massa, com grande variação de energia seria possível criar uma bomba caseira no universo inverso, pois geraria tanto calor que seria capaz de machucar os habitantes desse universo.

Conclusão = física(x) é a da Terra. Física(1/x) ou 1/física(x) é a física inversa.