

Safecracker

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Safecracker

autor: Katarzyna „kassiopestka” Pestka

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Wstęp	3
Parter (Ground Floor)	5
Hol (Hall)	5
Mały salon (Small Sitting Room)	6
Mały korytarz (Small Corridor)	7
Ogród zimowy (Winter Garden)	8
Muzeum (Museum)	10
Biuro (Office)	13
Warsztat (Workshop)	15
Buduar (Boudoir)	19
Główny salon (Main Sitting Room)	20
Gabinet (Study)	21
Schody kucenne (Service Stair)	23
Jadalnia (Dining Room)	24
Główna klatka schodowa (Main Staircase)	25
Piwnica (Basement)	26
Korytarz piwniczny (Corridor)	26
Magazyn (Store Room)	28
Piwniczka z winami (Wine Cellar)	29
Piętro (Second Floor)	30
Korytarz zachodni (West Corridor)	30
Kuchnia (Kitchen)	32
Garderoba (Dressing Room)	33
Błękitna sypialnia (Blue Bedroom)	35
Żółty pokój (Yellow Room)	36
Korytarz Centralny (Central Corridor)	37
Korytarz wschodni (East Corridor)	38
Pralnia (Closet)	40
Strych (Loft)	41
Pokój gier (Games Room)	43
Biblioteka (Library)	45
Fioletowy pokój (Violet Room)	47
Tajny pokój (Secret Room)	48
Rozwiązania	49

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione
bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock
Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



Wstęp

Duncan Walter Adams, obrzydliwie bogaty biznesmen umiera nagle, nie wskazując spadkobiercy. Szanowna rodzinka spodziewa się znaleźć testament w jednym z wielu sejfów zlokalizowanych na terenie posiadłości wujaszka, gdyż nie jest tajemnicą, że zamki i szyfry stanowiły jego wielką pasję. W tym celu wynajmuje Ciebie, drogi kasiarzu, albowiem należysz do najlepszych w tej branży... I tak stajesz w progu solidnego domostwa, z misją spenetrowania ponad 30 pomieszczeń i rozpracowania 35 sejfów. Bagatela...

Aczkolwiek w większości wypadków musisz wykonywać zadania w określonym porządku (wymuszają to na Tobie – dostępne w danym momencie i niezbędne do dalszych poczynań – elementy ekwipunku), uznałam, że przejrzystej będzie skonstruować poradnik tak, by omówić wszystko, co w danym miejscu jest możliwe do zrobienia, choć niekoniecznie – od razu. Pomieszczenia pojawiają się w tekście w miarę adekwatnie do tego, jak stają się dostępne dla Ciebie w grze, z zachowaniem przy tym ich rzeczywistej lokalizacji. Natomiast kolejność rozwiązywania zagadek (oczywiście, w kilku przypadkach, zwłaszcza pod koniec zabawy, jest to kolejność alternatywna) wskażą Ci numery przypisane sejfom i odpowiednio do nich – zadaniom. Od razu zaznaczam, że nie każde z tych urządzeń wygląda jak typowy sejf (nazwałam tak dla uproszczenia wszystkie łamigłówki w grze, które oznaczone są czerwoną diodą, zmieniającą – po ich rozwikłaniu – kolor na zielony). Pomarańczową barwą wyróżnione są w solucji obiekty, których nie możesz zabrać, ale powinieneś je obejrzeć czy przeczytać, zaś na niebiesko – Twoje zdobycze gromadzone w inwentarzu.

W trakcie zabawy posługujesz się wyłącznie myszką i to przeważnie LPM. PPM w zasadzie tylko otwiera i zamyka ekwipunek – w postaci okienek u dołu ekranu, w których mieszczą się znajdowane przedmioty. W pierwszym usytuowano mapki każdego z poziomów, z ujawniającymi się na nich, odpowiednio do Twoich postępów, pomieszczeniami. Na tychże szkicach czerwonymi iksami zaznaczone są niezdobyte sejfy, zielonymi – otwarte. W ostatnim okienku masz opcję menu.

Ponieważ gra jest typową rozrywką dla wielbicieli zagadek logicznych, wymagających myślenia, spostrzegawczości i inteligencji, nie serwuję na tacy gotowych rozwiązań, by nie psuć nikomu radości z samodzielnych odkryć. Przy opisie każdego z wyzwań, z jakim się tu zmierzysz, znajdziesz szereg podpowiedzi naprowadzających, natomiast łopatologiczne wskazania co i jak należy zrobić, umieściłam w ostatnim rozdziale.

Kaska czeka godziwa, więc bierz się do roboty, człowieku. I to już!

Katarzyna „kassiopestka” Pestka

Parter (Ground Floor)



H o l (H a l l)

Stoisz w holu. Przed sobą masz solidne, podwójne drzwi (do ogrodu zimowego), za Tobą znajduje się wyjście z domostwa, po lewej zamknięte drzwi na klatkę schodową, zaś na wprost nich – mały salon.



Zadanie nr 2: otwórz zamek cyfrowy (**sejf nr 2**) przy drzwiach do ogrodu zimowego, tzn. wklep weń czterocyfrowe hasło. Niezbędne do tego: kartka z tymże hasłem ukryta w schowku przy **sejfie nr 1** (w małym korytarzu).

Efekt: otwarcie drzwi do ogrodu zimowego.

Sugerowany kierunek: gabinet.

M a ł y s a l o n (S m a l l S i t t i n g R o o m)

Na pufie po lewej leży **kartka z dziennika (Diary Page)** pana domu. Przeczytaj ją, a dowiesz się, że mężczyzna zastanawiał się nad spisaniem testamentu. Obok stoi zamknięta na głucho szafa, czyli **sejf nr 14**. Na wprost wejścia widzisz drzwi prowadzące na mały korytarz.



Zadanie nr 14: otworzyć szafę. Jest to absolutnie proste, jeśli posiada się właściwy klucz (zwróć uwagę na nietypowy kształt dziurki).



Niezbędne do tego: klucz w kształcie T zabrany z **sejfu nr 13** w warsztacie.

Efekt: zdobycz w postaci **tłoku (piston)**.

Sugerowany kierunek: piwnica.

M a ł y k o r y t a r z (S m a l l C o r r i d o r)

Po lewej znajdują się drzwi do muzeum, a na wprost Ciebie, na stoliku czeka pierwsza zagadka do rozwiązania (**sejf nr 1**).



Zadanie nr 1: ustawić odpowiednio trzy zazębiające się obręcze z umiejscowionymi na nich kulkami. Kolor strzałek na obrzeżach wskazuje, że po lewej u góry powinny znaleźć się kulki zielone, po prawej niebieskie, u dołu czerwone, zaś szare przy takim ułożeniu wylądują pośrodku. Klikając na strzałki, przekręcasz obręcze w kierunku przez nie wskazywanym.



Niezbędne do tego: li i jedynie własne szare komórki.

Efekt: ze stoliczka wyjedzie szuflada, a z niej zabierz [opornik \(Resistor\)](#) i [kartkę \(Paper\)](#) z numerem – kodem do zamku cyfrowego przy drzwiach z holu do ogrodu zimowego.

Sugerowany kierunek: hol.