

# Safecracker

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Safecracker**

**autor: Katarzyna „kassiopeстка” Pestka**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

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

## S P I S T R E Ś C I

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

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](http://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 znajduwane przedmioty. W pierwszym usytuowano mapki każdego z poziomów, z ujawniającymi się na nich, odpowiednio do Twych 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 **łoku (piston)**.

**Sugerowany kierunek:** piwnica.

## Mały korytarz (Small Corridor)

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 obręczach 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.