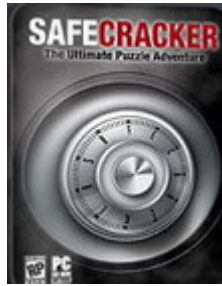


Safecracker - The ultimate puzzle adventure



Pianterreno

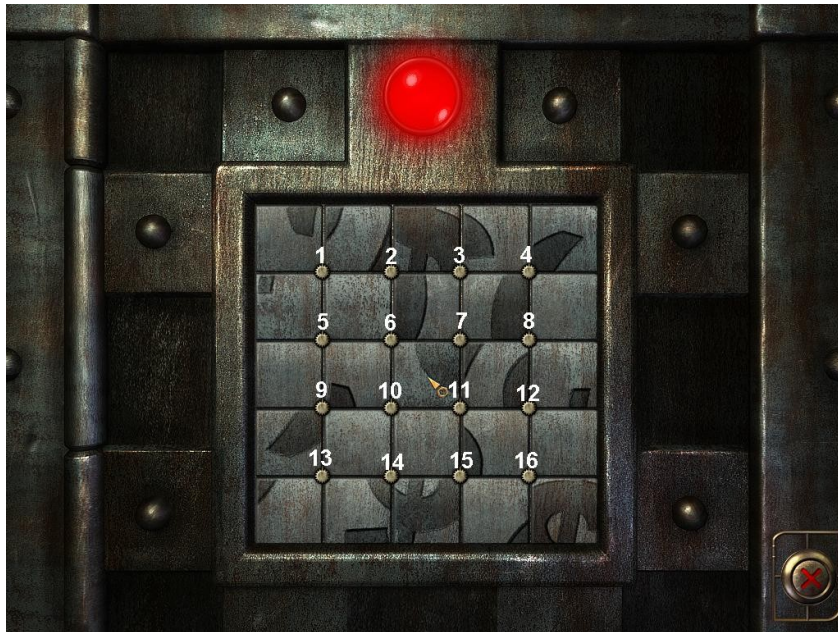
Sei al pianterreno, vai verso la porta in fondo ma non puoi aprirla perché non conosci la combinazione, vai nell'altra sala e sulla sx c'è un armadio che si apre solo con una chiave che ora non hai, osserva il foglio sul tavolino. Vai nell'altra stanza e sul mobile c'è un primo enigma con le palline colorate: se osservi bene ci sono delle frecce colorate di blu, rosso e verde. Lo scopo è di mandare 2 palline dello stesso colore nelle posizioni delle frecce, per farlo seguita le indicazioni di seguito.



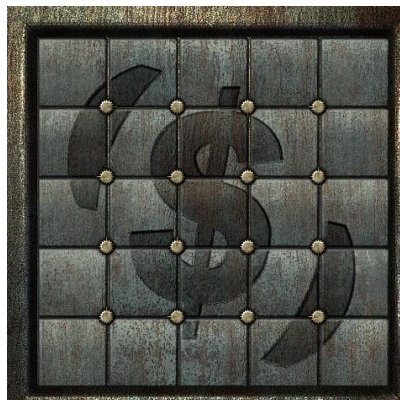
Premi 2 volte la freccia N°6
Premi 1 volta la freccia N°2
Premi 2 volte la freccia N°4
Premi 1 volta la freccia N°6
Premi 2 volte la freccia N°3
Premi 1 volta la freccia N°5
Premi 2 volte la freccia N°4
Premi 1 volta la freccia N°5
Premi 4 volte la freccia N°2
Premi 2 volte la freccia N°6
Premi 3 volte la freccia N°2

Dal cassetto che si aprirà prendi: il resistore e il foglio, leggilo e vedrai il numero: **4298**

Ritorna nella prima stanza e vai verso la porta in fondo con la combinazione e inserisci i numeri appena trovati: **4298**, entra e apri la porta sulla dx, entra e vai verso la cassaforte a dx con la luce rossa, per aprirla bisogna ricomporre il puzzle per formare il simbolo del dollaro americano premendo i pulsanti circolari; di seguito i pulsanti da premere.



15 - 14 - 13 (2 volte) – **9 – 5 – 1 - 7** (2 volte) – **6 - 5** (2 volte) - **4** (2 volte) – **3 - 2** (2 volte) - **6** (2 volte) -
12 (3 volte) - **7** (2 volte) – **3 – 16 - 15** (2 volte) – **11 – 7 - 4** (2 volte) - **8** (3 volte) – **4 – 11 – 8 - 4** (2 volte) -
15 (2 volte) - **11** (3 volte) - **13** (2 volte) - **9** (3 volte) - **13** (3 volte) - **14** (2 volte) – **15 – 14 – 16 - 12** (2 volte)-
16 (3 volte) – **12 – 13 - 14** (3 volte) – **15 – 16 - 14** (2 volte) – **16 – 15 – 14 – 15 - 14** (3 volte) - **13** (2 volte) -
14 – 13 – 14 – 13 ..di seguito l'immagine ricomposta.



Nella cassaforte prendi il pezzo di carta con scritto: **L=E** e poi tira la leva che farà alzare dei display al centro della stanza. Vai verso il display davanti ma non puoi far nulla perché ti manca un codice, vai su quello a sx e premi i tasti numerati come da disegno sotto.



Premi i tasti secondo la numerazione da 1 a 25

Si alzerà un cilindro. Passa all'altro display dove ci sarà un sudoku, segui le istruzioni sul disegno sotto.



Premi i tasti in modo da far apparire i simboli bianchi che vedi nel disegno.

Si alzerà un altro cilindro. Ritorna nel giardino e poi entra nella porta davanti per il salotto padronale. Vai verso il divano, leggi una pagina del diario e poi vai verso la cassaforte a dx dove si dovranno usare le lettere trovate in precedenza: **L=E**, significa che bisogna posizionare la lettera "L" della ghiera interna con la "E" esterna, in questo modo avrete delle corrisponde della altre lettere in relazione alle lettere che avete in basso. Es: La "Z" interna è in corrispondenza della "S" esterna, la "P" interna con la "T" esterna e così via.. associando tutte le lettere in basso avremo questo schema:

Z P E M V B Y V U L A D V

S I X F O U R O N E T W O = 6412 che dovrai inserire nelle 4 ghiera sopra da sx a dx. Dalla cassaforte prendi la foto e il circuito a 8 poli e poi leggi il foglio sulla porta interna della cassaforte. Voltati completamente e vai nella porta a sx per lo studio, leggi la cartolina sulla sedia e poi voltati completamente, vai verso il macchinario con la luce rossa.

In questo puzzle bisogna mandare la pallina nel foro in basso a dx agendo sui 4 pulsanti ai lati. Di seguito le indicazioni.

Su – Destra – Basso – Sinistra – Basso – Destra – Basso – Sinistra – Alto – Destra – Alto – Destra -

Alto – Destra – Basso – Destra – Basso – Sinistra – Alto – Destra – Basso.

Dal cassetto prendi il circuito a 4 poli e poi ritorna al museo dove ci sono i 3 display, vai nell'ufficio e leggi il foglio sul tavolo. Vai verso il pannello nel muro, aprilo ma la parte elettronica è incompleta, infatti mancano 3 componenti. Da sx a dx inserisci nell'ordine: circuito a 8 poli, circuito a 4 poli e il resistore, ne manca ancora uno che bisogna trovare. Voltati a sx e vai sulla pulsantiera sul piedistallo, premi i tasti secondo il disegno sotto.



Premi i pulsanti seguendo la numerazione da 1 a 15 e poi premi il tasto rosso.

Uscirà un raggio laser verso l'alto, guarda in alto e sposta lo specchio per deviare il raggio, seguilo e sposta l'altro specchio, dal mappamondo prendi il transistor che dovrai mettere nel pannello al muro dove mancava ancora un componente elettronico. Appena messo si aprirà la porta del laboratorio: entra e leggi il foglio appeso alla parete in fondo a dx, ruota per la stanza e vedrai 3 casseforti: vai su quella piccola di colore rosso con il pannello aperto, leggi il biglietto con i numeri: **5841**, prova a inserirli ma nel display non corrispondono a quelli premuti, bisogna fare diversamente: premi i tasti secondo questa sequenza: **3255 – 6699 – 3256** e apparirà il **5841**, prendi la tessera magnetica.

Ritorna allo studio e inserisci la tessera magnetica nel pannello vicino alla porta a sx, ora devi inserire il codice ma non sappiamo quale. Osserva bene il tastierino e vedrai che i tasti: 8-3-4 sono i più consumati, quindi dopo un po' di prove il codice è: **834** Entra e sulla sx e dx vedi delle scale, per ora avanza nella sala da pranzo. Osserva i 4 quadri sulla parete che sono interagibili e poi osserva il quadro sull'altra parete che nasconde una cassaforte dove non puoi accedere.

Osserva la fotografia nell'inventario e vedrai che i quadri sullo sfondo sono disposti diversamente: posizionati davanti alla parete con i 4 quadri e disponili come sono nella foto per aver accesso allo scomparto dell'altro quadro e prendere la lettera di Hubert che dovrai leggere.

Esci dalla stanza e sali le scale per la cucina.

Secondo piano

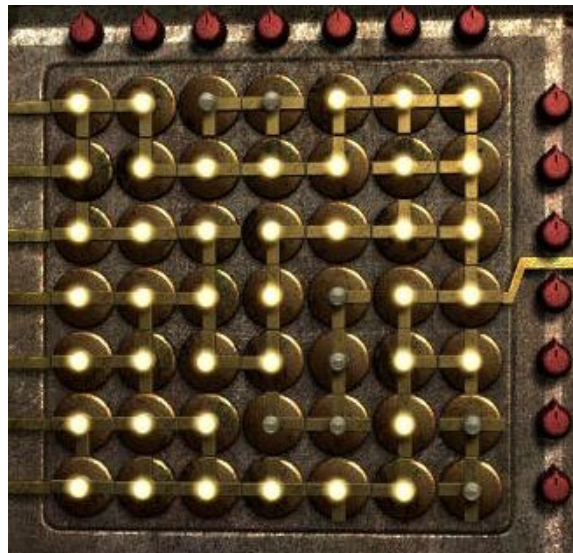
Leggi la lettera sul mobile vicino al fornello e poi ruota completamente verso il montacarichi e premi le frecce su/giù secondo questo schema:

Su – Su – Giù – Su – Giù – Su – Giù – Su – Giù – Su – Su

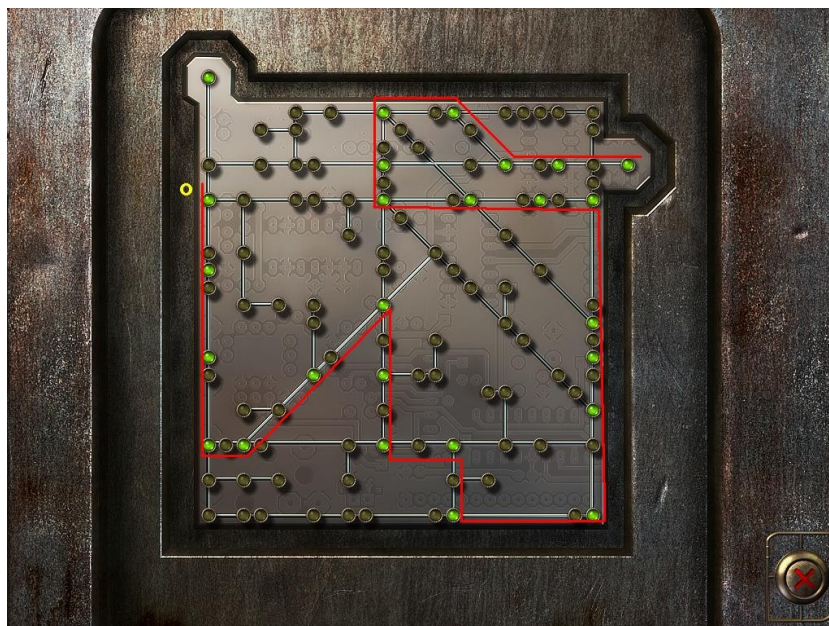
Prendi la chiave a tubo e poi scendi sotto, vai nelle scale che portano in basso per la cantina.

Cantina

Sulla dx hai un nuovo puzzle per accendere la luce. Devi premere le rotelline rosse e disporre i segmenti come da disegno sotto.



Avanza e poi vai a dx dove hai un altro puzzle, di seguito il disegno con al soluzione.



Premi i pulsanti che vedi in verde seguendo la linea rossa. L'inizio è dallo "0"

Dallo scomparto prendi la scheda Gps e la chiave d'ottone. Risali e vai in sala da pranzo.

Pianterreno

Nella sala da pranzo apri la porta con la chiave di ottone e sali le scale a sx.

Secondo Piano

Appena salite le scale vai a dx e segui il tappeto verde fino in fondo, sulla dx hai una porta con dei raggi laser, vai sul pannello a fianco e inserisci la chiave a tubo nell'alloggiamento a sx, il pannello si aprirà e sulle viti che corrispondono ai tasti numerici digita: **2493** per disattivare i raggi. La sequenza è data da come sono disposti i fili colorati: il filo verde è da solo, quindi il primo e corrisponde al "2"..il filo giallo è sotto il verde quindi il secondo e corrisponde al "4"..il filo blu al di sotto di quello verde e corrisponde al "9"..il filo rosso è incrociato da tutti questi fili quindi è il quarto che corrisponde al "3".

Avanza verso il congegno sul tavolino, ma prima leggi la lettera sulla finestra, poi vai sul congegno e premi l'interruttore rosso della presa per aprirlo, dallo scomparto prendi il pass magnetico e le regole del biliardo. Ritorna nel corridoio e vai nella camera da letto davanti con la parete azzurra, leggi la lettera sul mobile a dx, per ora ignora il congegno sul tavolino perché non abbiamo elementi per aprirlo. Ritorna nel corridoio e vaia dx fino in fondo, entra a sx e vai fino in fondo al corridoio, sulla sx vedrai un biliardo. Vai sulla sedia in fondo a sx e leggi la lettera, vai sulla cassaforte a muro e per trovare la combinazione leggi il foglio delle regole sul biliardo e vedrai che ad ogni pallina è associato un valore. Osserva il biliardo e mancano la pallina nera, verde e 2 rosse, quindi in sequenza sarà: **1137**, ritorna al congegno sul muro e inserisci il pass magnetico e poi digita il codice appena trovato, dallo scomparto prendi la bocchetta della fontana e la leva. Ora vai verso il gioco col volante e inserisci la scheda Gps, gira la chiave a dx e muovi il volante seguendo queste istruzioni:

Destra – Sinistra – Destra – Destra – Sinistra – Destra – Sinistra – Sinistra – Destra – Sinistra

Prendi il foglietto con i numeri: **6821**, ritorna al museo dove ci sono i 3 display al centro della stanza.

Pianterreno – Museo

Vai all'ultimo display e inserisci il codice appena trovato:**6821**, apparirà il N°15 che dovrà apparire in tutti gli 8 quadrati, per farlo segui le istruzioni sotto.



Premi le frecce seguendo la numerazione: 1-2-3-4

Salirà un altro cilindro che aprirà la porta in sala biliardo. Ritorna sopra e vai nella camera da letto con la parete azzurra.

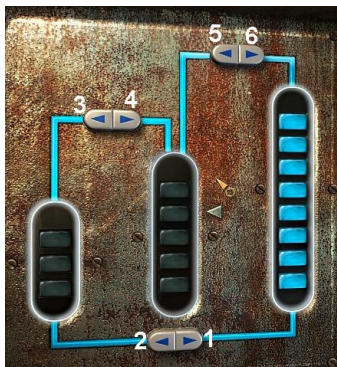
Secondo piano – camera da letto

Vai al congegno sul tavolino con il telefono e segnati le lettere che corrispondono ai numeri. Vai nella sala biliardo ed entra nella porta che hai visto aprirsi prima, vai alla cassaforte nella libreria e leggerai il nome: Sarah, associa queste lettere ai numeri sul telefono e otterrai:**86265**, codice che

devi digitare sul tastierino e prendere il volante; leggi il foglio sulla cassaforte aperta. Ritorna sotto e vai in laboratorio.

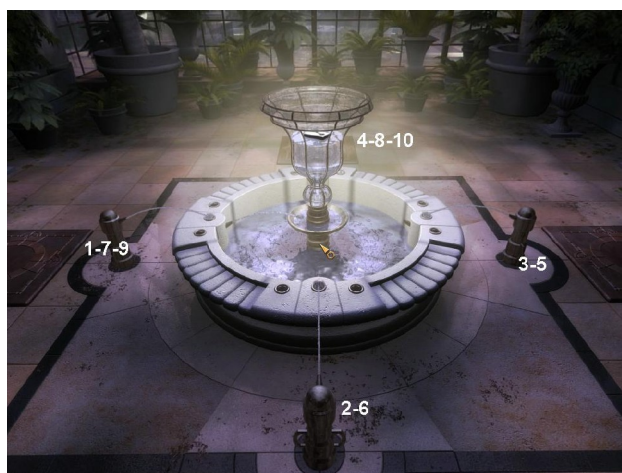
Pianterreno – laboratorio

Vai alla cassaforte di sx e rileggi la lettera di Hubert dove parla di: “8nm al di sotto del limite superiore del colore”... funziona così: i colori dei laser sono 3: blu, arancione e rosso. Nel primo display a sx il primo colore (il blu) appare sul N°5, nel secondo display il limite superiore è il N°9 e nel terzo è il N°2 che mantiene lo stesso colore del N°5 = $592 - 8 = 584$, imposta questo sul display e dalla cassaforte prendi la chiave a “T” e la chiavetta dorata. Andate nel salottino a fianco del museo e sull’armadio usa la chiave a “T”: prendi il pistone. Scendi in cantina e vai nella saletta a sx, vai verso la caldaia e inserisci il pistone dove manca, vai sul pannello sulla caldaia e segui le seguenti indicazioni.



Premi Freccia 5 – Freccia 3 – Freccia 1 – Freccia 3 – Freccia 5 - Freccia 3

I pistoni si muoveranno facendo affluire acqua alla fontana. Vai alla fontana metti la bocchetta in terra dove manca. All’interno della fontana c’è una chiave che puoi prendere solo se regoli il getto camminando intorno alla fontana in senso orario, di seguito il disegno. Mettetevi con il salone alle vostre spalle e cicate sulle bocchette secondo la numerazione che vedi sotto.



Vai verso le bocchette seguendo la numerazione da 1 a 10

Il livello dell’acqua si alzerà e potrai prendere la chiave doppia, vai al secondo piano.

Secondo piano

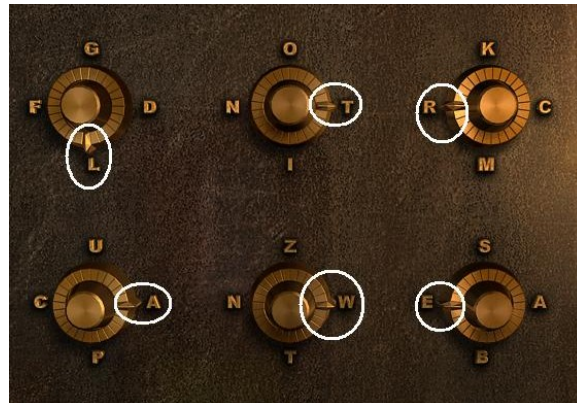
Avanza nel corridoio centrale dove a sx hai la sala biliardo, apri la porta in fondo con la chiave doppia, entra e leggi il foglio sul mobile ai piedi del letto. Sul mobile apri il carillon con la chiave dorata e prendi la chiavetta in ferro e lo schermo e lettore di tessere. Ritorna indietro alla camera da letto azzurra e vai verso il telefono, inserisci la chiave di ferro e girala su “On”. Premi il tasto

vivavoce sul telefono e poi prova, perché non c'è una soluzione ma devi premere i numeri sul telefono e vedere quelli che si illuminano di verde. Quelli verde fisso vuol dire che hai beccato la posizione giusta, quelli lampeggianti che sono giusti ma nella posizione sbagliata. Hai 5 tentativi prima che si resettì tutto e cambino le disposizioni dei numeri. Auguri.

Una volta trovata la combinazione prendi la tessera con chip e la lettera di Margaret. Ritorna sotto al laboratorio.

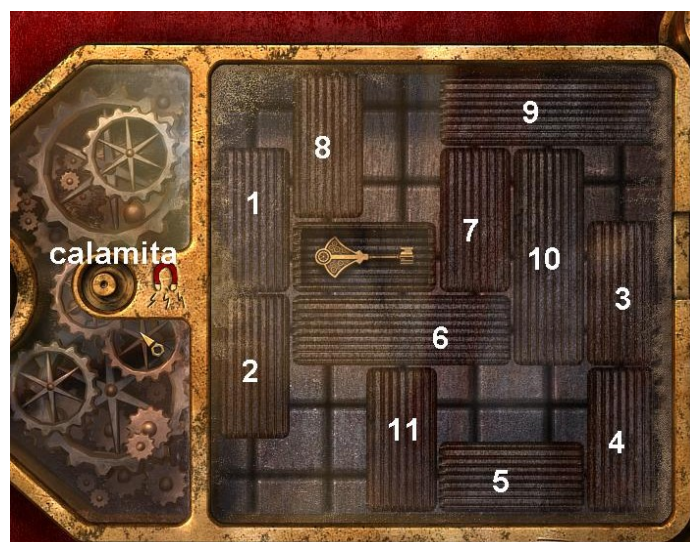
Pianterreno – Laboratorio

Vai al laboratorio nella cassaforte ancora da aprire, inserisci la scheda col chip, rileggi la lettera di Margaret e troverai il nome “Walter”: componilo e la cassaforte si aprirà.



Posiziona le ghiere come nei cerchi.

Vai verso il macchinario dove bisogna prendere la chiave bloccata all'interno, segui le istruzioni sotto usando la calamita a sx per spostare i pezzi e liberare la chiave.



Sposta i pezzi numerati seguendo la numerazione da 1 a10 e segui le istruzioni di seguito.

1 su - 2 giù - 3 e 4 su - 5 destra - chiave e 6 a sinistra - 7 giù - chiave a destra - 8 giù - 9 a sinistra - 10 su - 6 a destra - 8 giù - Chiave e 6 a sinistra - 7 su - 5 a sinistra - 4 giù - 6 a destra - 2 - 8 - 11 su - 5 a sinistra - 11 giù - chiave a destra - 1 giù - 9 a sinistra - 7 su - chiave a destra - 8 su - 6 sinistra - 10 giù - 3 su – Chiave a destra verso l'uscita.

Rimetti al suo posto la calamita cliccando col tasto dx e prendi la chiave tripla. Vai al secondo piano.

Secondo piano

Vai alla biblioteca e poi verso al cassaforte a dx, inserisci lo schermo e lettore di tessere e vedrai delle cifre incomplete: dovrai intuire i numeri che sono: 8796, prendi la chiave tripla. Vai alla camera da letto viola a sx nel corridoio e inserisci le due chiavi triple nella porta in fondo, la porta si aprirà ma appare un'altra porta. Ritorna nel corridoio e vai sulla porta a dx con le manopole, inserisci quella che hai nell'inventario. Ora bisogna agire sulle manopole per aprire la porta, di seguito il disegno e le istruzioni.



Premi per 4 volte la manopola 1, poi 4 volte la 2 e 4 volte la 3

Entra e sali in soffitta.

Soffitta

Avanza nella grata in fondo e inserisci la leva che hai nell'inventario, la grata si alzerà davanti una scacchiera. Bisogna premere le caselle in modo che nessuna si incroci, di seguito la soluzione.



Premi i tasti seguendo la numerazione da 1 a 6

Dallo scomparto prendi la chiave tripla, vai nell'altra cassaforte a sx e ruota i quadrati in modo da formare il percorso che vedi nel disegno sotto.

corrispondenti nel quadrato che saranno: One Two Six Five, quindi **1265** da inserire nelle manopole sopra per prendere una chiave tripla. Ritorna alla stanza da letto viola e apri la porta con le due chiavi triple. Avanza e sei sull'ultima cassaforte, per aprirla devi sovrapporre i segni visti sulle porte che vedi nei disegni sopra ed ottenere il numero: **3528**, leggi la lettera e poi scegli un nome per designare un beneficiario dell'eredità.

Soluzione di Mac