

## Komplettlösung: Safecracker 2

Ich habe mit dem 2. Schlüssel von links gespielt, ist wichtig für dass Save Game.

Wir fangen in der ( Hall ) an. Links die Tür ist noch verschlossen, geradeaus für die Tür brauchen wir einen Code, den wir aber noch nicht haben. Gehen wir also in die offene Tür in den ( Small Sitting Rom ) hier steht ein Safe wozu wir aber einen Schlüssel brauchen, den wir ebenfalls nicht haben. Auf dem Tisch liegt ein Zettel den wir lesen. Nun dann gehen wir in den nächsten Raum ( Small Corridor ). Hier ist wieder ein Safe und eine verschlossene Tür. Bei diesem Safe müssen wir mit den Pfeilen die Kugeln an die Richtigen stellen drehen.



Links grün, rechts blau und unten rot.

Dazu klicken wir :

den blauen Pfeil 4 x nach links an,

dann den roten 1 x nach links,

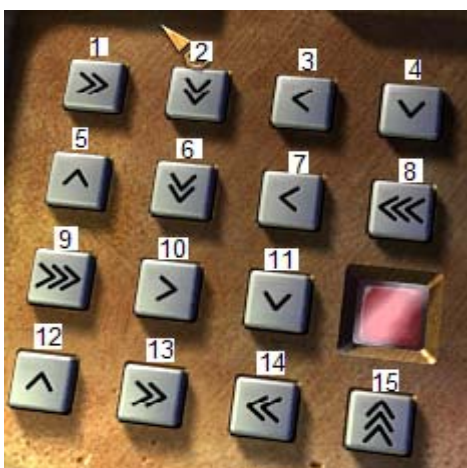
jetzt den blauen 2 x nach links,

nun den grünen 2 x nach rechts,

und zu guter letzt den blauen 2 x nach rechts.

Bingo, wir haben grünes Licht und die Schublade geht auf. Wir finden ein ( Resistor ) und einen Zettel mit einem Code darauf. ( 4298 ) Im Inventar ansehen. Zur ( Hall ) gehen und den Code bei der Tür eingeben.

Toll, die Tür zum ( Winter Garden ) geht auf. Hier sehen wir einen Springbrunnen wo in der Mitte ein Schlüssel drin ist. Da kommen wir aber noch nicht ran. Vor unseren Füßen fehlt auch etwas. Wir wenden uns nach rechts, öffnen die Tür und betreten das ( Museum ). Hier sehen wir rechts einen Safe, links steht eine Tür auf, in die wir gehen ( Office ). Auf dem Schreibtisch den Zettel lesen, rechts neben der Tür können wir eine Klappe öffnen und den ( Resistor ) einbauen. Wir können sehen, es fehlt noch mehr darin. Jetzt wenden wir uns nach links zu dem Gerät, hier müssen wir die Pfeile in der Richtigen Reihenfolge eingeben.

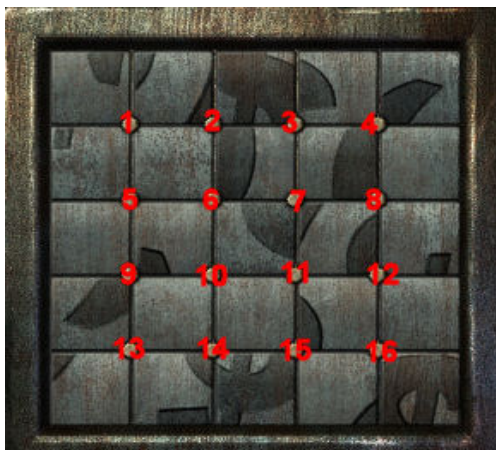


**7, 6, 13, 15, 4, 8, 5, 1, 3, 2, 10, 11, 14, 12, 9**

Jetzt noch auf den roten Knopf drücken, es kommt ein Laserstrahl, der nach oben geht. Wir klicken oben den Spiegel an und sehen das der Stahl zur anderen Seite des Raumes geht, wo wir auch hingehen und diesen Spiegel ebenfalls anklicken. Wow, der Globus geht auf und wir finden einen ( Transistor ) den wir auch gleich wieder rechts neben der Tür einbauen.

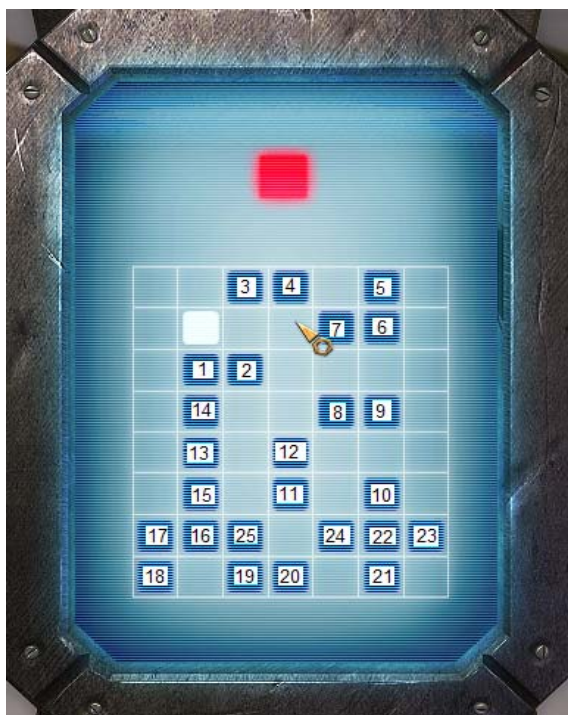


Jetzt gehen wir wieder ins ( **Museum** ) zurück und widmen uns dem Safe.  
 Hier haben wir ein Schiebepuzzle zu bewältigen. Wir drücken die Zahlen wie unten angegeben.



15, 14, ( 13 - 2X ), 9, 5, 1, ( 7 - 2X ), 6, ( 5 - 2X ), ( 4 - 2X ), 3, ( 2 - 2X ), ( 6 - 2X ), ( 12 - 3X ),  
 ( 7 - 2X ), 3, 16, ( 15 - 2X ), 11, 7, ( 4 - 2X ), ( 8 - 3X ), 4, 11, 8, ( 4 - 2X ), ( 15 - 2X ),  
 ( 11 - 3X ), ( 13 - 2X ), ( 9 - 3X ), ( 13 - 3X ), ( 14 - 2X ), 15, 14, 16, ( 12 - 2X ), ( 16 - 3X ), 12,  
 13, ( 14 - 3X ), 15, 16, ( 14 - 2X ), 16, 15, 14, 15, ( 14 - 3X ), ( 13 - 2X ), 14, 13, 14, 13.

Darin finden wir einen Zettel mit dem Hinweis ( **L = E** ) und legen noch den Hebel um.  
 Oh, jetzt sind 3 Säulen aus dem Boden hoch gekommen, also wieder 3 neue Rätsel.  
 Vor der Säule wo wir stehen, können wir noch nichts machen, da uns der Code ja noch fehlt.  
 Gehen wir zur nächsten Säule links. Hier müssen wir einen Weg finden um alle blauen Felder  
 abzuräumen und fangen mit dem Feld unter dem Weißen an. Zu beachten ist, man darf nur ein  
 freies Feld überspringen, und nur Wagerecht oder Senkrecht gehen. Ist das Fertig, kann man  
 sehen, wie in der Mitte ein Stempel hoch geht.

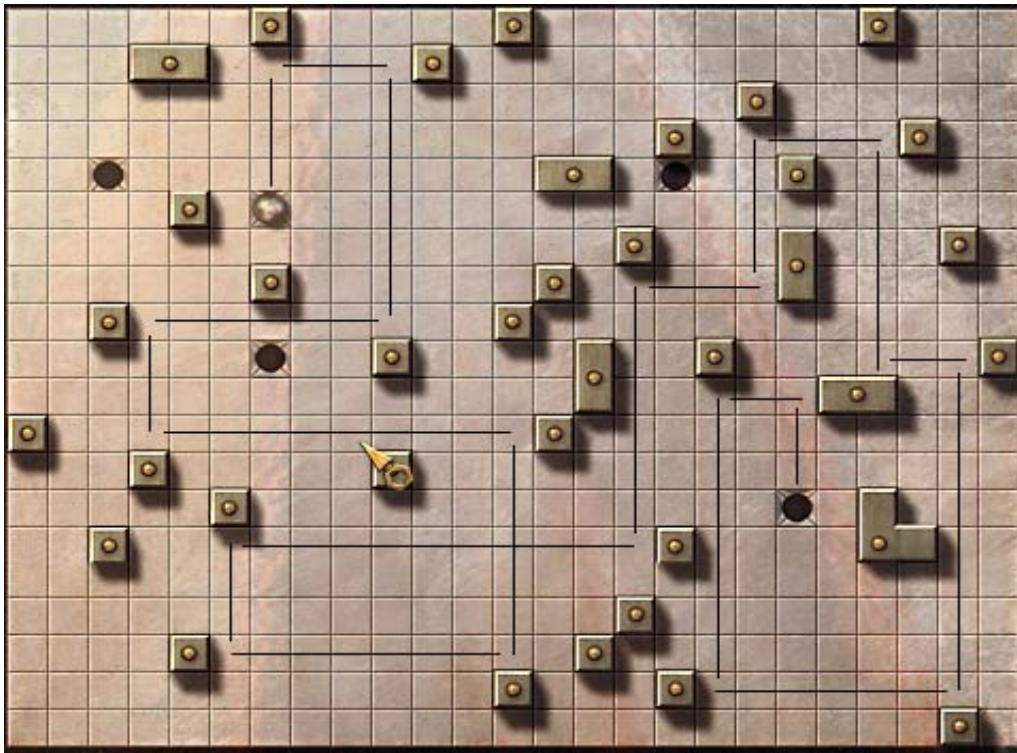


Jetzt gehen wir weiter links zur 3. Säule, hier sehen wir verschiedene Währungen. Ziel ist es in  
 jeder Reihe Wagerecht, Senkrecht und Diagonal, darf nur eine Währung sein, also nichts Doppelt.  
 Ist auch dieses geschafft kommt wieder ein Stück vom Stempel hoch.

Jetzt gehen wir wieder zum Safe den wir ja schon geöffnet haben. Dort sehen wir eine Tür, die wir von dieser Seite öffnen können. Von hier kommen wir jetzt auch in den ( Small Corridor ), gehen aber nicht rein sondern zum ( Winter Garden ) und gegenüber in die Tür. ( Main Sitting Room ). Dort gehen wir zum Safe drehen uns nach links und lesen wieder einen Zettel. Am Safe können wir noch nichts machen, also rechts drehen und wir sehen eine offene Tür, wo wir hingehen. ( Study ) Hier liegt links auf dem Stuhl eine Postkarte von ( Sarah ) - lesen. Für die Tür brauchen wir eine Card und einen Code. Am Fenster sehen wir wieder einen Safe. Dies ist ein Kugel-Spiel, die Kugel muss in das Loch unten rechts.



Im Safe finden wir ein ( 4 pin circuit ).  
Diesen bringen wir auch zu dem Safe im Raum ( Office ).



Jetzt gehen wir zu ( Main Sitting Room ), links zum Safe. Hier stellen wir am Rad ( L = E ) ein und die Zahlen ( 6, 4, 1, 2 ) die sich dann aus den Buchstaben unten am Safe ergeben. In dem Safe finden wir ein Photo und ein ( 8 pin circuit ) den wir wieder zum ( Office ) Safe bringen.

Z	P	E	M	V	B	Y	V	U	E	A	D	V
S	I	X	F	O	U	R	O	N	E	T	W	O
	6			4				1			2	

Wenn wir jetzt alle Teile eingebaut haben, springt der Code auf ( 1674 ) und die Tür zum ( Workshop ) öffnet sich. Wir treten ein und sehen geradeaus eine Tür, wo wir wieder eine Card und Code brauchen. Rechts an der Pinnwand, Zettel lesen. Auf der linken Seite sehen wir einen defekten Safe ( 5841 ), weiter links sehen wir noch ein Safe, den wir jetzt öffnen. Wir müssen den Richtigen Laserstrahl einstellen. ( 584 ) Hier bekommen wir einen ( Small Gold Key ) und ein ( T- shaped Key ). Bei dem defekten Safe reagieren die Zahlen nicht wie sie sollten. Jetzt treffen wir Vorbereitungen dafür.



Die Zahl ( 3 ) solange drücken bis die Zahl 7 5 5 2 kommt.  
Die Zahl ( 2 ) solange drücken bis die Zahl 4 3 1 6 kommt.  
Die Zahl ( 1 ) solange drücken bis die Zahl 8 2 7 9 kommt.  
Die Zahl ( 9 ) solange drücken bis die Zahl 3 6 6 8 kommt.

Jetzt müssen wir jede Zahl nur einmal drücken ( 3, 2, 1, 9 ). Es sollte die Zahl 5841 erscheinen wenn wir alles Richtig gemacht haben. Wir haben nun eine ( Magnetic Card ).

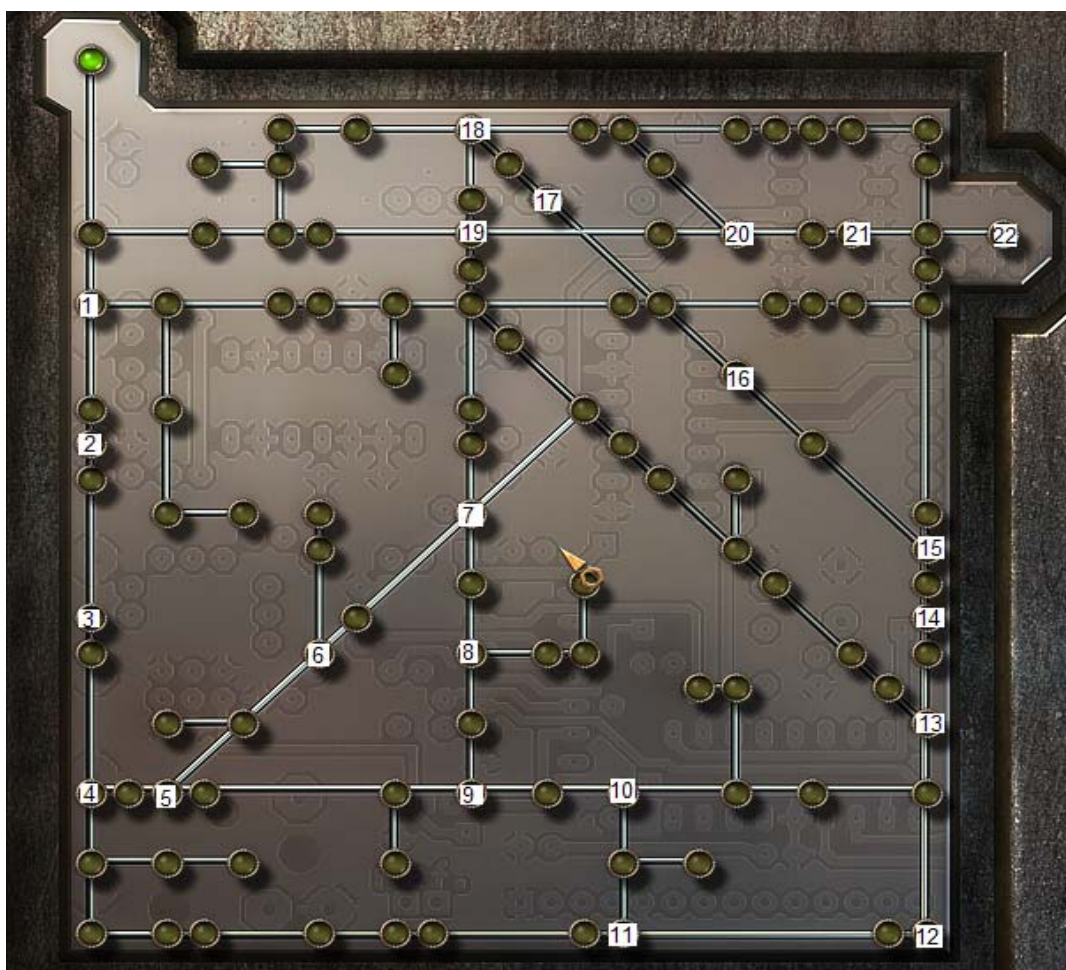
Jetzt gehen wir zum ( Small Sitting Room ) zum Safe, hier benutzen wir den ( T - shaped Key ) aus dem Inventar. Wir bekommen ein ( Piston ). Nun zum ( Study ) Raum gehen, hier können wir die ( Magnetic Card ) benutzen und den Code ( 834 ) eingeben. Die Tür öffnet sich und wir treten ein ( Service Stairs ) und gehen auch gleich ins nächste Zimmer ( Dining Room ). Hier nach links gehen, wir sehen ein Bild mit einem roten Knopf darunter. Nach links drehen und sehen uns die Bilder an. Diese vergleichen wir mit unserem Foto und hängen die Bilder an der Wand um. Rechts geht das Bild hoch und wir können einen Zettel nehmen. Weiter rechts ist eine verschlossene Tür. Wir verlassen diesen Raum, gehen in den ( Service Stairs ) und in den Keller ( Basement ) hier ist wieder ein Rätsel, dass wenn es fertig ist, für Licht sorgt.



Da hier für zu viele Einstellungen zu machen sind, gibt es ein Save Game.



Jetzt gehen wir nach links, links und drehen uns nach rechts. Hier hängen wir den ( Piston ) ein und müssen rechts die Einstellungen für das Wasser vornehmen. Dazu klicken wir oben rechts auf den linken Pfeil, dann oben links auf den linken Pfeil, wieder oben rechts auf den linken Pfeil, jetzt unten auf den rechten Pfeil, oben links auf den linken Pfeil, unten auf den rechten Pfeil, oben links auf den linken Pfeil, oben rechts auf den linken Pfeil, oben links auf den linken Pfeil - Fertig. Die Maschine läuft und wir können sehen das sich der Springbrunnen mit Wasser füllt. Wir gehen zurück zum ( Wine Cellar ) und geradeaus. An der Wand das nächste Rätsel. Hier müssen wir vom grünen Punkt ( Start ) nach rechts ( Ziel ). Es muss immer ein Feld übersprungen werden.



Wir erhalten einen Schlüssel ( Brass Key ) und ( GPS Keycard ).  
Jetzt können wir den Keller verlassen, hier ist alles erledigt.

Wir gehen die Treppe rauf und sind in der Küche ( **Kitchen** ), links drehen, bis wir einen Fahrstuhl sehen. Wir klicken auf den Pfeil nach oben 2 x und sehen einen Schlüssel, den wir aber noch nicht nehmen können. Jetzt drücken wir unten 2 x , oben 3 x , unten 2 x , oben 2 x und wir können nun den Schlüssel nehmen. ( **Special Pipe Key** )

Auf dem Schrank liegt ein Zettel, lesen. Weiter hinten sehen wir eine verschlossene Tür. Wir gehen die Treppe wieder runter und gehen in den ( **Dining Room** ) und öffnen die Tür mit dem Schlüssel ( **Brass Key** ). Jetzt kommen wir ins Treppenhaus ( **Main Staircase** ). Wir sehen geradeaus eine Tür die wir öffnen. Nun kommen wir auch von hier in die Halle ( **Hall** ). Da gehen wir aber nicht rein, sondern gehen die Treppe nach oben. Rechts, geradeaus Tür öffnen, dies ist der Zugang zur Küche ( **Kitchen** ), nicht rein gehen. Wir drehen uns nach rechts und gehen auf dem grünen Teppich ( **West Corridor** ) 2 Schritte vor. Nun links drehen und wir sehen eine Tür mit Symbolen darauf. Die Tür öffnen, reingehen, wir sind in der Kleiderkammer ( **Dressing Room** ). Die Symbole von der Tür aufmalen, sind wichtig. Dann können wir noch einen Safe sehen, den wir aber noch nicht öffnen können.



Symbol - Tür - ( **Dressing Room** )



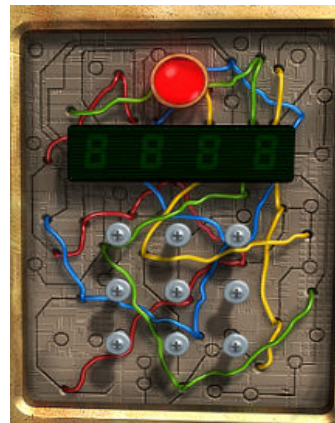
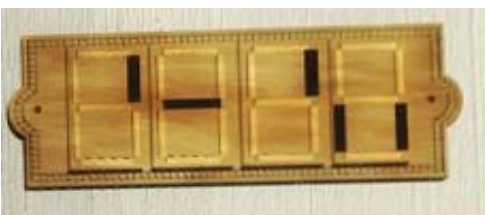
Symbol - Tür - Bad ( **Yello Room** )



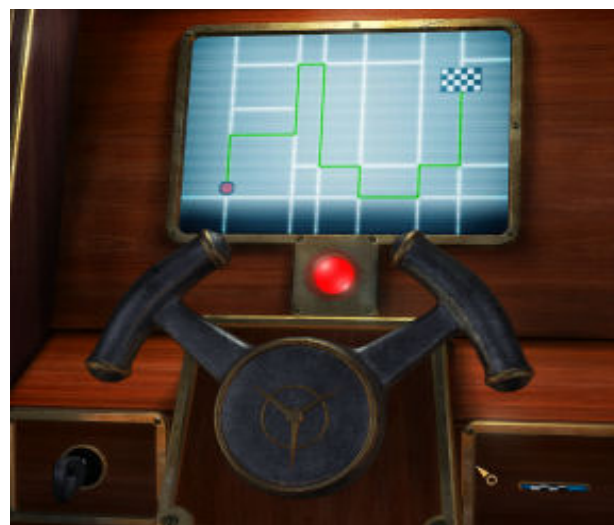
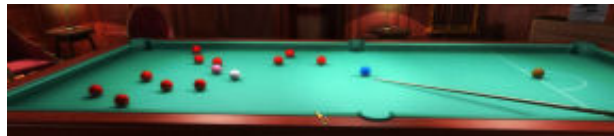
Wir verlassen die Kleiderkammer und gehen links, rechts sehen wir eine Tür aus Laserstrahlen. Den Safe rechts anklicken und den ( **Special Pip Key** ) benutzen. Jetzt sehen wir viele bunte Kabel und müssen den Code heraus finden. Wenn wir uns die Kabel genauer ansehen, stellen wir fest, dass sie Formen aus Zahlen haben. Grün 2, gelb 4, blau 9, rot 3. Jetzt haben wir den Code und geben ihn sofort ein ( **2493** ). Die Strahlen sind weg und wir können eintreten. ( **Yello Room** ) Wir sehen uns um, finden wieder eine Tür mit Symbolen. Diese Tür öffnen wir und malen uns die Symbole wieder auf. Wir verlassen das Bad wieder. Auf der Fensterbank, Zettel lesen. Jetzt nehmen wir uns den Safe vor, hier klicken wir auf die Steckdose.

Dies war das einfachste Rätsel im Spiel. Hier bekommen wir einen ( **Magnetic Pass** ) und einen Zettel für Snooker ( **Snooker rules** ). Wir verlassen diesen Raum auch wieder und gehen in das Schlafzimmer gegenüber. ( **Blue Bedroom** ) Hier gehen wir Richtung Fenster und sehen einen Zettel auf der Kommode. Links sehen wir wieder einen Safe. Beachten auch das Telefon. Jetzt verlassen wir das Schlafzimmer und gehen den grünen Teppich bis zum Fenster. Nach links drehen und den Flur 3 Schritte vor gehen. Links sehen wir wieder eine Tür mit Symbolen darauf, die öffnen wir und gehen rein. Symbole aufmalen.

Symbol - Tür - WC

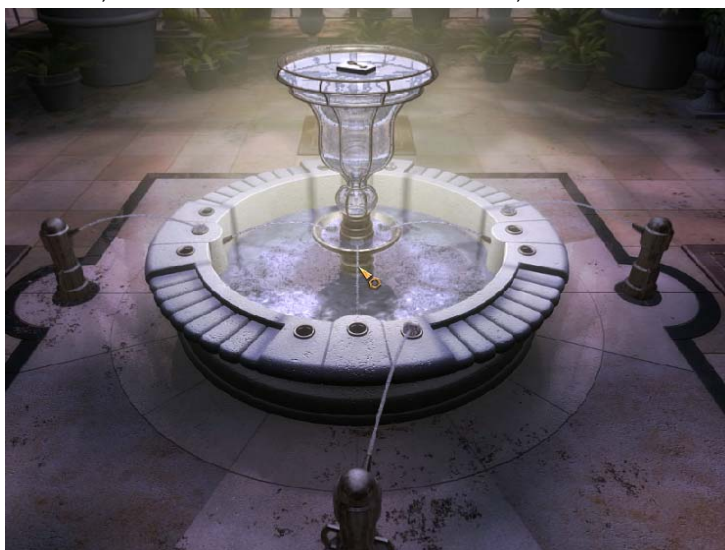


In den Flur zurück ( **Central Corridor** ), links drehen, 1 Schritt vor, links drehen. Hier ist eine Tür, da fehlt aber noch etwas, also drehen wir uns wieder nach rechts und gehen gerade aus zur Tür. Dafür haben wir auch noch keinen Schlüssel. Wir gehen 1 Schritt zurück Richtung Flur und nach rechts in den ( **Games Room** ). Hier sehen wir links einen Safe an der Wand. Wir stecken den ( **Magnetic Pass** ) rein, drehen uns um und vergleichen unseren Zettel ( **Snooker rules** ) mit dem Snooker-Tisch. Hier müssen wir die fehlenden Kugeln finden. Man beachte auch die Kugeln in den Körben, vom Tisch. Es fehlen 2 rote Kugeln, 1 grüne und 1 schwarze, ergibt ( **1137** ), diese Zahl geben wir auch sogleich in den Safe ein. Nun können wir uns ein ( **Fountain Plug** ) und ein ( **Lever** ) nehmen. Nach rechts drehen und zum Automaten gehen, links drehen - Zettel lesen.



In den Automaten die ( **GPS keycard** ) stecken und den Schlüssel drehen. Auf das Lenkrad drücken, rechts, links, rechts, rechts, links, rechts, links, links, rechts und links. Wir bekommen einen Zettel mit einem Code darauf. ( **6821** ) Im Inventar ansehen.

Wir drehen uns nach rechts und gehen zu der Tür, diese ist aber verschlossen. Nun gehen wir wieder in den Flur, drehen uns rechts und gehen 3 Schritte vor, rechts drehen, die Treppe runter. Nach links in die Halle ( **Hall** ) gehen, wieder links zum Springbrunnen. Vor unseren Füßen können wir jetzt das ( **Fountain Plug** ) einsetzen. Wir stehen immer auf den Platten die den Wasserstrahl lenken. In der Mitte muss das Wasser steigen damit wir an den Schlüssel kommen. Start ist da wo wir das Fountain Plug einsetzen. Dann gehen wir in die Richtungen wie beschrieben, sich immer zum Schlüssel drehen, damit man nicht die Orientierung verliert.



- links
- rechts
- rechts
- rechts
- links
- links
- links
- links
- rechts
- links

Jetzt sollten wir uns den Schlüssel nehmen können.

Wir gehen in die Halle ( Hall ), rechts durch die Tür, die Treppe rauf, links bis hinten zur Tür. Diese machen wir mit dem Schlüssel ( Double Key ) auf und gehen rein. Hier sind wir im ( Violet Room ) und sehen links eine Tür, wieder mit Symbolen die zum Bad führt. - aufmalen

Symbol - Tür - Bad ( Violet Room )



Das Bad wieder verlassen und rechts eine Tür sehen, dafür brauchen wir 2 Schlüssel, die wir nicht haben. Wir drehen uns und sehen einen Zettel - lesen. Weiter links sehen wir ein Kästchen auf dem Schrank, welches wir anklicken und den Schlüssel ( Small Gold Key ) benutzen. Wir können uns einen neuen Schlüssel ( Small Iron Key ) und ein ( Screen and Keycard reader ) nehmen . Wir gehen wieder in den Flur bis hinten durch zum grünen Teppich und gehen nach rechts auch wieder bis nach ganz hinten. Drehen uns links und gehen in das Schlafzimmer. ( Blue Bedroom ). Hier gehen wir zum Fenster und links zu dem Gerät. Wir benutzen hier den Schlüssel ( Small Iron Key ) und stellen das Gerät auf ON.



Hier müssen wir am Telefon die Richtigen Zahlen finden, damit am Gerät die 4 Lampen alle grün sind. ( Ist so ähnlich wie Mastermind ) ( Zufalls Generator ) Den Lautsprecher vom Telefon anstellen. Vorne am Reset kann man sehen wie viele versuche man hat. Ich hatte einmal die Zahl 1239, dass andere mal die Zahl 4869. Also es ist immer unterschiedlich. Hier für gibt es keine Hilfe. Wir nehmen die ( Chip Card ) und den Brief ( Letter from Margaret ) heraus. Den Brief lesen und den Namen **Walter** merken. Den Zettel an der Safetür lesen. Wir verlassen das Zimmer und gehen nach unten zu den 3 Säulen ( Museum ). Im Flur den grünen Teppich folgen bis zum Ende, dann links die Treppe runter, links in die Halle. Zum Garten, rechts in das Museum.



Hier ist rechts die Säule, die wir noch nicht fertig haben. Im Inventar haben wir einen Zettel mit einem Code darauf, diesen hier eingeben. ( 6821 ) Dann müssen wir Wagerecht, Senkrecht und Diagonal die Zahl 15 herstellen. Wir benutzen die Pfeile in der Reihenfolge der Zahlen, siehe Bild. Wenn wir das fertig haben, sehen wir wie der Stempel an die Decke andockt, und eine Tür aufgeht. Zu dieser Tür gehen wir jetzt, also nach oben zum ( Games Room ).

Wir gehen zum Garten, zur Halle, rechts in die Tür, Treppe nach oben, links ,3 Schritte geradeaus, links in den Games Raum. Jetzt sehen wir rechts die Tür, in die wir rein gehen. ( Library Room )

Hier sehen wir rechts einen Safe, links auf dem Tisch liegt ein Buch -lesen- und noch einen Safe. An dem Safe ist ein Zettel ( Call Sarah ).

Das ist ein Hinweis das wir den Namen SARAH am Telefon in Zahlen umwandeln müssen. Das machen wir später, jetzt befassen wir uns erst mit dem anderen Safe neben der Tür. Hierzu nehmen wir aus dem Inventar das ( Screen and Keycard reader ) und bauen es in den Safe ein. Hier sehen wir jetzt defekte Zahlen die wir ergänzen müssen. ( 8796 )

Wir bekommen einen ( Triple Key ).



Jetzt gehen wir zum Telefon. Wir gehen in den ( **Games Room** ), links zum Flur, den langen Flur entlang bis zum grünen Teppich, rechts drehen, geradeaus bis zur Wand, links in das Schlafzimmer ( **Blue Bedroom** ), hier ist rechts das Telefon. **SARAH = 86265**



Wir gehen wieder zurück zum ( **Library Room** ). Hier geben wir die Zahl **86265** ein. Wir bekommen ein Rad ( **Steering Wheel** ). Zettel an der Tür, lesen. Wir verlassen diesen Raum und gehen zum Flur, hier drehen wir uns nach rechts, 1 Schritt vor und sehen eine Tür. Hier können wir das Rad ( **Steering Wheel** ) anbauen. Die Räder müssen so gedreht werden das die Bolzen verschwinden. Dann geht die Tür auf.

Metalltür



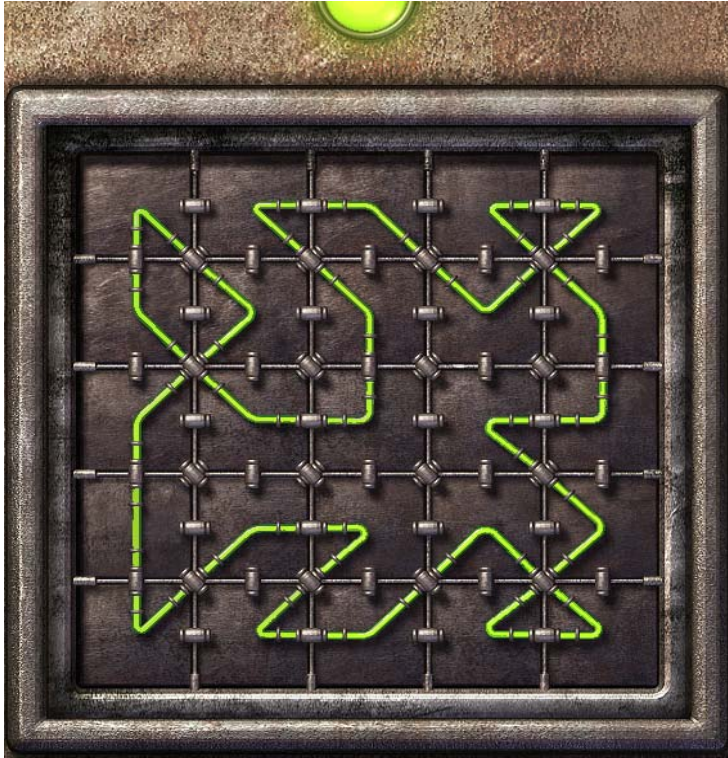
Wir drehen die Räder :  
Nr. 1 - 4 X  
Nr. 3 - 3 X  
Nr. 5 - 7 X

Wir gehen rein und sehen eine Leiter die wir nach oben klettern. ( **The Loft** ) Hier stehen wieder 2 Safes. Wir gehen nach vorn und setzen aus dem Inventar den ( **Lever** ) ein. Jetzt müssen 6 Quadrate runter gedrückt werden, es darf nur eines Wagerecht, Senkrecht und Diagonal sein.

Wir bekommen einen Schlüssel ( **Triple Key** ). Jetzt wenden wir uns dem anderen Safe zu.



Hier müssen wir die Rohre verbinden so das sie alle grün leuchten.



Ein ( Carved Stone Block ) können wir uns nehmen. An der Tür, Zettel - lesen.  
 Wir verlassen diesen Raum ( The Loft ) wieder, auch den nächsten und gehen auf den Flur. Wir gehen nach rechts bis zum grünen Teppich, da wieder rechts drehen und 2 Schritte vor, dann links in die Kleiderkammer ( Dressing Room ).  
 Hier setzen wir das ( Carved Stone Block ) ein und drehen die Knöpfe auf ( 1265 ).



**Dressing Room: Kleiderkammer**

34	33	15	44	52	34	43	24	53	21	24	51	15
O	N	E	T	W	O	S	I	X	F	I	V	E
	1			2			6			5		

Auch hier können wir wieder einen Schlüssel nehmen, ( Triple Key )

Wir verlassen die Kleiderkammer wieder und gehen zum ( [Workshop](#) ).

Nach rechts gehen, geradeaus bis zum Fenster und drehen uns nach links, vor, links die Treppe runter. Hier links drehen und durch alle Türen bis in den letzten Raum gehen.

Wieder links drehen, durch die Tür und hinten rechts wieder durch die Tür. Hier gehen wir auch wieder durch eine Tür und wir sind im ( [Workshop](#) ).

Aus dem Brief von Margaret hatten wir erfahren, dass wir den Namen WALTER suchen.

Die Chip Card aus dem Inventar in den Safe schieben und den Namen ( [Walter](#) ) bei den Knöpfen einstellen. Oh, dass war ein versteckter Raum den wir auch gleich betreten. Vor uns auf dem Tisch liegt wieder ein Zettel, lesen.



In der Ecke steht wieder ein Safe, hier muss man die Platten mit einem Magnet so verschieben, dass wir den Schlüssel nach rechts raus schieben können.



- 1 rauf
- 2 runter
- 3 + 4 rauf
- 5 rechts
- Schlüssel + 6 links
- 7 runter
- Schlüssel rechts
- 8 runter
- 9 links
- 10 rauf
- 6 rechts
- 8 runter
- Schlüssel + 6 links



- 7 rauf
- 5 links
- 4 runter
- 6 rechts
- 2,8+11 rauf
- 5 links
- 11 runter
- Schlüssel rechts
- 1 runter
- 9 links
- 7 rauf
- Schlüssel rechts
- 8 rauf
- 6 links
- 10 runter

Magnet wieder weg legen und den Schlüssel nehmen.

3 rauf

Jetzt haben wir 4 gleiche Schlüssel ( Triple Key ) die wir auch jetzt benutzen wollen, dazu gehen wir zum Schlafzimmer ( Violet Bedroom ). Wir verlassen also diesen Raum und den nächsten auch. Dann gehen wir links durch die Tür, drehen uns nach links und gehen immer geradeaus durch die nächste Tür. Hier rechts durch die Tür dann immer gerade gehen bis zur Treppe. Diese gehen wir nach oben und nach links drehen. Wir sehen da hinten schon den Violet Room wo wir ja hin wollen. Also los! Im Raum drehen wir uns nach links, gehen 1 Schritt vor, wieder links drehen. Jetzt können wir unsere Schlüssel benutzen. Hier gehen wir in den Raum und sehen einen Safe.



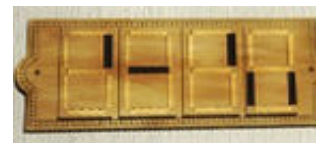
Dressing Room



Yello Bathroom



East Corridor Bathroom



Violet Bathroom



3528

Jetzt kommen unsere Symbole zum Einsatz. Wenn wir die Striche Richtig zusammen gefügt haben, ergeben sie Zahlen. Diese geben wir jetzt in den Safe ein ( 3528 ) und können uns das Testament ausdrucken lassen. Es wird Spiegelverkehrt gedruckt.

# ENDE

Wir danken der Autorin Erika, diese Lösungen auf unserer Page <http://www.gamepad.de> veröffentlichen zu dürfen.

**CD ROM & Softwareservice**  
Kratz