

# Manuel de SafeCracker

*Trouvez la combinaison du coffre !*

Safe Cracker 1.0  
par Payalba  
payalba@payalba.com

Ce manuel est destiné à vous apprendre les règles du jeu SafeCracker.

Le but du jeu est simple : vous avez un coffre fort virtuel devant vous, qui est équipé d'une sorte d'ordinateur.

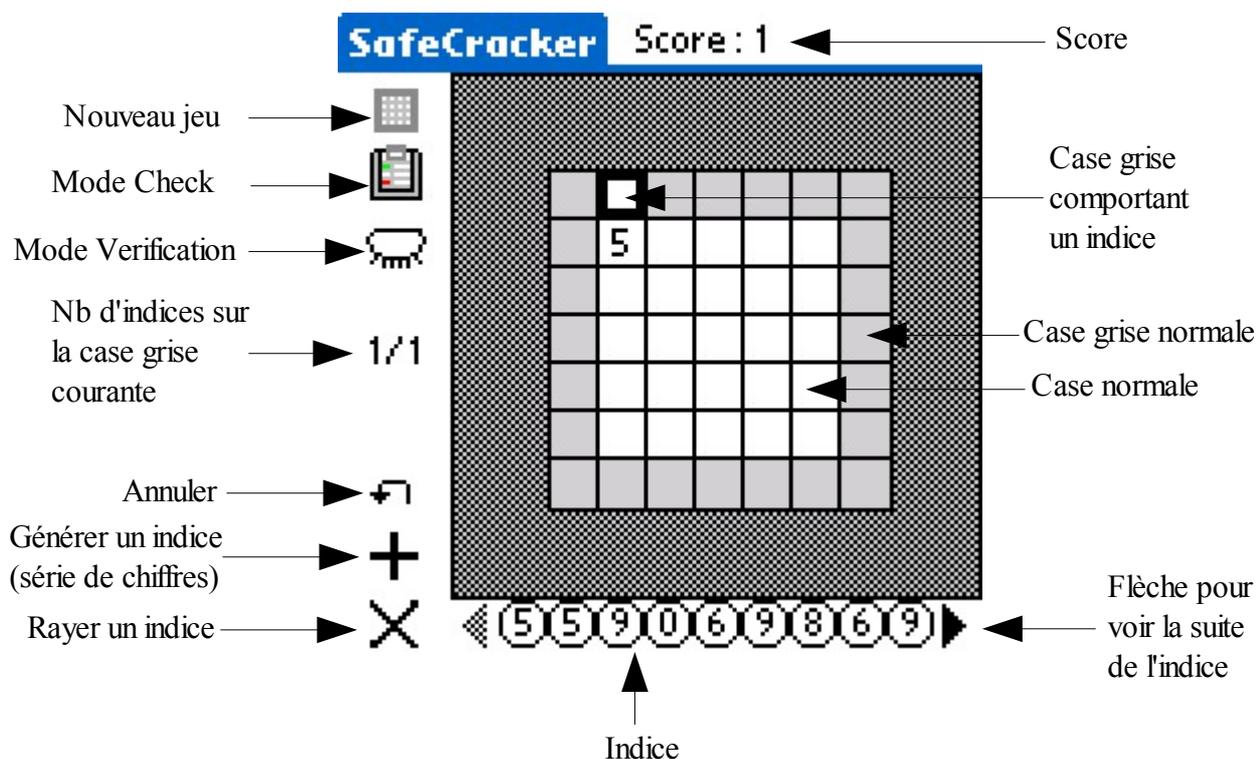
Il faut retrouver le code à taper dans l'ordinateur, permettant d'ouvrir le coffre, ce code c'est en fait tous les chiffres de la grille (beh oui il est long !)

Une fois que vous avez rempli toute la grille et qu'il vous dit "You found the code!", c'est fini, vous avez gagné !

Les chiffres de la grille sont bien évidemment cachés. C'est donc à vous de les retrouver ! (beh oui va falloir réfléchir ! ;) ...)

Mais comment je fais pour trouver les chiffres ? Il n'y en a aucun ! Je commence par où ?

Pour cela, regardons d'abord l'interface du jeu :



Pour trouver les chiffres, vous avez des indices. Vous sélectionnez une case grise et vous faites "+". Là, il vous affiche une série de chiffres en bas. Il s'agit en fait d'un chemin aléatoire à parcourir dans la grille composé de différents chiffres. Ce chemin est une série de cases adjacentes, qui vous aidera à remplir progressivement la grille.

Bien entendu, avec une seule série de chiffres, il est impossible de retrouver tous les chiffres de la grille. A noter que le chiffre qui apparaît est le premier chiffre de la série qui vient d'apparaître, donc le début du chemin.

Le but est donc de remplir toute la grille, en utilisant le moins d'aides possible (indices, etc...). En effet, les meilleurs scores sont les plus petits, puisque quand vous demandez un indice, 1 point sera rajouté au score...

Vous avez compris ?

Démonstration :

Voici une grille complète (elle est finie) :

	1	2	3	1	0	
	6	5	7	1	0	
	1	8	1	5	6	
	7	2	4	2	4	
	1	3	4	6	2	

Comment trouver tous ces chiffres ?

J'appuie par exemple, sur une case grise :

	1	2	3	1	0	
	6	5	7	1	0	
	1	8	1	5	6	
	7	2	4	2	4	
	1	3	4	6	2	

Je fais « + » et là il génère alors un indice qui, par exemple, est : 006517582

Vous pouvez donc voir sur la grille le chemin pour arriver à placer ces chiffres.

	1	2	3	1	0	
	6	5	7	1	0	
	1	8	1	5	6	
	7	2	4	2	4	
	1	3	4	6	2	

On peut aussi prendre un autre chemin à partir de la même case grise, il suffit de rester sur la case grise courante et de refaire "+".

Ici, on peut donc faire également, à partir de la même case : 0137142

Ce qui donne sur la grille :

	1	2	3	1	0	
	6	5	7	1	0	
	1	8	1	5	6	
	7	2	4	2	4	
	1	3	4	6	2	

Attention, le chemin peut également repasser... par lui-même ! Autrement dit, vous pouvez repasser avec votre chemin sur un chiffre qui appartient à ce même chemin...

Par exemple, si l'indice est 0011006424, on a :

	1	2	3	1	0	
	6	5	7	1	0	
	1	8	1	5	6	
	7	2	4	2	4	
	1	3	4	6	2	

Comme vous pouvez le voir, on repasse par 00, on continue normalement avec 6, et on repasse par le 4.

Donc, tous ces chemins vont vous aider à remplir la grille ;) ...!

Il y a 5 niveaux différents dans le jeu, qui diffèrent tous par la taille de la grille, donc de plus en plus difficile ! ;) ...

Vous avez également des fonctions intéressantes : la fonction Annuler, qui annule la saisie d'un chiffre dans une case.

Si vous n'y arrivez pas, vous pouvez redemander autant d'indices que vous voulez, mais pour chaque indice, 1 point sera rajouté au score (voir plus haut).

A noter que chaque indice trouvé est mémorisé (heureusement parce que sinon ça recoûterai un point à chaque fois !), et pour y accéder, il suffit de taper sur la case grise à partir de laquelle vous avez généré la série de chiffres, et si vous avez plusieurs indices pour une case, vous pouvez les faire défiler grâce aux flèches, ou alors retaper sur cette même case, tout simplement ! Vous pouvez repérer facilement les cases comportant un ou plusieurs indices car elles comportent un carré blanc à l'intérieur.

Quand vous avez fini de traiter un indice, vous pouvez rayer celui-ci en appuyant sur la croix. Vous verrez alors votre indice se rayer, et si vous rayez tous les indices que vous avez obtenu d'une même case grise, le carré blanc dans celle-ci se raye également.

Vous pouvez, si vous n'y arrivez toujours pas, utiliser le mode Check (voir l'interface, plus haut), qui vous dit clairement combien de chiffres dans votre grille sont bien placés et mal placés. Mais (parce qu'il y a un mais ;)...), cela rajoutera à chaque fois 10 points au score...

Il y a enfin le mode Verification (icône en forme d'oeil) qui lui vous encercle carrément les chiffres mal placés. Très utile ! Mais il fait augmenter à chaque fois votre score de... 50 points !

Si vous le laissez activé, il rajoutera 5 points par chiffre ajouté, qu'il soit bon ou mauvais, mais continuera tout de même à encercler les mauvais chiffres. Une fois que vous avez corrigé toutes vos erreurs, il vous affiche "No mistake found !" pour vous prévenir qu'il n'y a pas d'erreur, sinon il continue à encercler les mauvais chiffres.

Vous êtes fatigués de taper sur les cases avec votre stylet ? Safe Cracker comprend une option très intéressante : la possibilité de contrôler le jeu par les touches du Palm (ou hard-buttons en anglais). Pour cela, rien de plus simple : vous allez dans le menu Safe Cracker, et vous allez dans Keyboard. Vous avez alors accès au paramétrage complet de toutes les touches de votre Palm, avec, et c'est important de le signaler, le support du Jog Dial des Cliés et du pad 5ways des Palm récents.

Une fois que vous avez rempli la grille, le jeu vous affiche "You found the code!" et vous demande ensuite votre nom. Entrez votre nom, et appuyez sur OK. Ensuite, l'écran des scores apparaît, répertoriant vos scores précédents par niveau.

Donc maintenant, à vous de jouer, et bonne chance ! ;) ...