



LÖSUNGSHIEFT

**WICHTIG:
NUR LESEN, WENN
IHR NICHT WEITERKOMMT.**





LEST DIESES HEFT ERST, WENN IHR IM ABENTEUER FESTSTECKT UND EUCH DIE HINWEISE ODER LÖSUNGEN IN DER APP NICHT WEITERHELFEEN ODER WENN IHR DAS ABENTEUER BEREITS ABGESCHLOSSEN HABT.






**STAR
WARS**





UNLOCK!
DAS ESCAPE-SPIEL

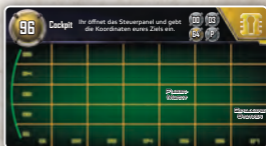
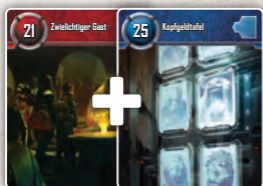
GEHEIME MISSION AUF JEDHA

- ▶ Ihr betretet Geshs Tapcafé und sucht nach eurem Informanten. Ihr müsst schnell feststellen, dass einer der Gäste eure Tarnung gefährden könnte. Tatsächlich erkennt ihr den zwielichtigen Kerl auf der Fahndungsliste auf dem Holoschirm. Wahrscheinlich ist er einer von Gerrerass Söldnern, weswegen er vom Imperium gesucht wird. Meldet dem Imperium seine Anwesenheit:

 +  = . Nehmt Karte .

- ▶ Nachdem der Söldner aus dem Tapcafé geflohen ist, kann der Rodianer gar nicht mehr aufhören zu reden. Achtet besonders auf die Tonfolge von „Dong!“, die euer Informant für euch läutet. Öffnet Maschine  und wiederholt die Tonfolge. Jedes „Dong!“ entspricht der Größe der zu läutenden Glocke. Wenn ihr die Karten in die richtige Reihenfolge bringt (,  und dann ), erhaltet ihr folgende Tonfolge: zweitgrößte, zweitkleinste, größte, kleinste, zweitgrößte, kleinste. Nehmt Karte .
-

- ▶ Ihr müsst zum Schiff eures Informanten gelangen. Öffnet das Sicherheitsgitter am Hinterausgang des Tapcafés () mithilfe des Datenblocks (, den euch euer Informant gegeben hat (). Wenn ihr euch den Datenblock genau anschaut, könnt ihr vier Ziffern sehen: 6 (Gelb), 4 (Rot), 7 (Blau) und 1 (Grün). Die Reihenfolge der Farben wird über dem Gitter angezeigt: Grün (1), Gelb (6), Blau (7) und Rot (4). Gebt den Code **1674** in der App ein. Nehmt Karte .



- ▶ Auf eurer Karte **E** ist das **?**-Symbol abgebildet, es wird also Zeit, dem Imperialen Kommando Bericht zu erstatten. Öffnet Maschine **99**, um neue Informationen über die Flugbahn des abgestürzten Schiffes zu erhalten. Nehmt die Karten **V** und **W**. Euer Informant erzählt euch, dass das Schiff *kurz vor 15:00 Uhr über die Gefallenen Statuen geflogen ist, und zwar in gerader Linie gen Westen* (**E**).
- Wenn ihr die Positionen und Flughöhen der Karten **V** und **W** mit eurem Steuerpanel vergleicht (**96**), könnt ihr berechnen, wo das Schiff bei Flughöhe 0 abgestürzt ist. Die Koordinaten der Absturzstelle sind also 02/02. Gebt den Code **0202** in der App ein, um dorthin zu gelangen. Nehmt Karte **73**.

- ▶ Auf Karte **73** seht ihr das **?**-Symbol, ihr müsst also wieder Maschine **99** öffnen und Bericht erstatten. Dadurch dürft ihr die **KARTE VON JEDHA** öffnen. Schaut sie euch genau an und folgt den Fußspuren des Piloten (**☞**), die am abgestürzten Schiff beginnen und zu den Koordinaten 03/04 führen. Gebt den Code **0304** in der App ein. Nehmt Karte **R**.



Ihr bemerkt Fußspuren, die vom Schiff aus nach Osten führen. Sie könnten vom Piloten stammen, der vielleicht die Kristalle hat.



über die Gefallenen Statuen
in gerader Linie gen
Westen.

0202



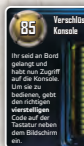
15:04 15:03 15:02 15:01 15:00 VOR 15:00
0 1000 2000 3000 4000



- ▶ Die Fußspuren führen euch zum imperialen Piloten (R). An seinem Beinholster ist eine **12** verborgen. Nehmt Karte **12**. Mit diesem Zylinder könnt ihr das abgestürzte Schiff öffnen:
12 + **73** = **85**.
 Nehmt Karte **85**.



- ▶ Die Konsole des Schiffes (**85**) ist verschlüsselt und zeigt vier Ziffern, die keine 3 sind: 4, 8, 1 und 0. Gebt den Code **4810** in der App ein. Nehmt Karte **C**.



- ▶ Dank der Informationen von der Konsole wisst ihr nun, dass der Pilot die Fracht östlich des Schiffes versteckt hat (T). Gebt den Code **0302** in der App ein, um dorthin zu gelangen. Nehmt Karte **Q**.
 Die Informationen über die Spuren (A und Q) bestätigen, dass ein Pilger der Toribota (←) hier vorbeigekommen sein muss, nachdem der Pilot (←) die Kiste versteckt hat. Da sie nicht mehr hier ist, müsst ihr davon ausgehen, dass der Pilger die Kiste an sich genommen hat, bevor er die Reise auf seinem Reittier (↵) fortgesetzt hat.
 Folgt den Spuren bis 05/04 und gebt den Code **0504** in der App ein.



=



→



Hier wurde kürzlich gegraben. Ihr findet zwei Arten von Fußspuren, wobei die ←-Spuren teilweise die →-Spuren überdecken.

Details: Ich muss meine Fracht beschützen. Um auf Nummer sicher zu gehen, verstecke ich sie östlich von meinem Schiff. Falls ich mich in einer Stunde nicht gemeldet habe, sendet Hilfe.



- ▶ Als ihr versucht, den Pilger zu finden (05/04), wird aus südwestlicher Richtung auf euch geschossen. Ihr müsst euch also zuerst um den Schützen kümmern, bevor ihr weitersuchen könnt. Die **— —**-Spuren gehören zu Nik Hepho (A), er muss sich also bei 04/03 befinden.

Doch einer der Tapcafé-Gäste hat gesagt, dass man sich von hinten an ihn anschleichen sollte (F), von rechts nach links oder mit einem Spiegel gelesen).

Ihr müsst euch Nik Hepho also über 03/03 nähern. Gebt zuerst **0303** und dann **0403** in der App ein.

Nehmt Karte **31**.



- ▶ Nik Hepho (31) ist in Angriffsreichweite. Ihr müsst euch seine Waffe schnappen, die er über der Schulter trägt (A), und bemerkt die vier Ziffern, die auf seinem Gurt zu sehen sind: 3, 8, 1 und 3. Gebt den Code **3813** in der App ein, um den Scharfschützen auszuschalten.

Jetzt, da Nik Hepho keine Gefahr mehr darstellt, könnt ihr zurück zu 05/04 und eure Suche nach dem Toribota-Pilger fortsetzen. Gebt erneut den Code **0504** in der App ein. Nehmt Karte **16**.



leser. Erfahrener Scharfschütze. Verwendet eine schwere Waffe, die er über der Schulter trägt. Sehr gefährlich.



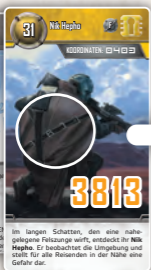
F
100

Tapcafé-Gäste

Ihr belauscht die Gäste, müsst euch aber anstrengen, sie zu verstehen.



„Nik Hepho wird immer rücksichtsloser. Wenn du ihn findest, folg ihm. Um ihn zu besiegen, solltest du dich am besten von hinten anschleichen.“



Im langen Schatten, den eine nahegelegene Felsungung wirft, entdeckt ihr Nik Hepho. Er beobachtet die Umgebung und stellt für alle Reisenden in der Nähe eine Gefahr dar.

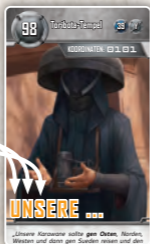


- Ihr versteht kein Wort von dem, was der panische Pilger sagt (16). Der Rodianer (Y) hat euch erzählt, dass diese verschlüsselte Sprache nur im Toribota-Tempel gelehrt wird. Reist dorthin (01/01), um zu verstehen, was der Pilger sagt. Gebt den Code **0101** in der App ein. Nehmt Karte (H).



- Benutzt am Toribota-Tempel die uralte Tafel, um zu verstehen, was der dortige Pilger sagt: $59 + 39 = 98$. Nehmt Karte (98).

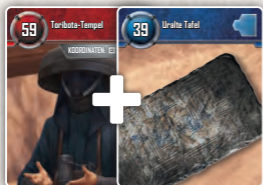
- Ihr könntet übersetzen, was der Pilger sagt. Wenn ihr das Original (59) mit der Übersetzung (98) vergleicht, könnt ihr erkennen, dass jeder Buchstabe durch einen anderen ersetzt wird: H = U, A = N, F = S usw. Außerdem wiederholen sich die fett




...IST GEN OSTEN IN GEFAHR...



... auf JEDHA gibt es Pgielr. Sie
enie vretcsüsleshle Srhcpae, die
aluhearßb iehrs Tleepms vretehesn
nen ihr ihr Vtereuan gneniwt,
ie ecuh enie gßroe Hfile sien ..."



geschriebenen Worte auch in der Nachricht
des Pilgers an der Karawane (16): **IST GEN
OSTEN IN GEFAHR**. Geht von der Karawane
aus ein Feld nach Osten, also zu 06/04, und
gebt den Code **0604** in der App ein.
Nehmt Karte .



- Ihr erfahrt vom verirrt Pilger (S), dass er eine Kiste Kyberkristalle hatte und dass eine Frau namens Jalice Andit sie gestohlen hat. Zufällig habt ihr Informationen über sie (D): Sie wurde zuletzt im Verlassenen Canyon gesehen, der auf eurer Karte nicht verzeichnet ist – ihr müsst ihn irgendwie finden. Mithilfe der Ersetzungstechnik des Toribota-Tempels (59) und (98) findet ihr heraus, dass „Verlassener Canyon“ in der Sprache der Pilger **Ireynffrare Pnalba** heißt.



hat sie gestohlen. **Jalice Andit**



Letzter bekannter Aufenthaltsort: **VERLASSENER CANYON**



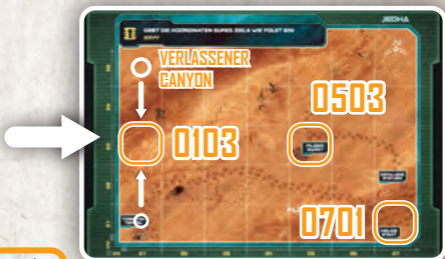
Verlassenen Canyon
Sie ist immer noch nicht wieder da. Vielleicht ist sie in Gefahr. Halte
angenehm
hoffentlich
Für uf
pug un
Ulysg

- Auf der Handelslizenz (07) seht ihr das -Symbol, öffnet also Maschine (99) für euren Bericht. Das Imperiale Kommando informiert euch über zwei der drei Märkte von Jedha: Einer ist in der Heiligen Stadt (07/01) und der andere ist der Pilger-Markt (05/03). Der Rodianer (X) weiß, wo der dritte Markt verborgen ist: genau zwischen dem Verlassenen Canyon und dem Toribota-Tempel, also bei 01/03.



Ihr könnt
„Swieot
Mrkat
CANYON

Diese Wörter findet hier auch auf der Karte, die ihr am Tempel gefunden habt (M). Dadurch wisst ihr endlich, wo der Verlassene Canyon und damit auch Jalice Andit ist, nämlich bei 01/05. Gebt den Code **0105** in der App ein. Nehmt Karte **23**.



...hnt diesen Gast kaum verstehen:
...: ich wieß, gtbí's enein vreobergen
...ganeu ziwhesen dem VERLASSENEN
...N und dem TORIBOTA-Tmeep! ..."

- ▶ Wenn ihr mit Jalice Andit einen Handel eingehen wollt, braucht ihr erst einmal etwas Wertvolles, was ihr ihr anbieten könnt. Geht zunächst zum Markt in der Heiligen Stadt (07/01). Gebt den Code **0701** in der App ein.

Nehmt Karte **13**.

Zeigt eure Lizenz vor: **13** + **07** = **20**.

Nehmt Karte **20**.

- ▶ Geht dann zum Pilger-Markt, indem ihr den Code **0503** in der App eingibt.

Nehmt Karte **43**.

Zeigt dem Händler eure Handelslizenz:

43 + **07** = **50**. Nehmt Karte **50**.

Der Händler weigert sich, mit euch zu handeln. Auf dem Stand befindet sich das Symbol der Rebellenallianz.

Schüchtert den Händler also ein, indem ihr ihm euren imperialen Ausweis zeigt:

43 + **05** = **48**. Nehmt Karte **48**.

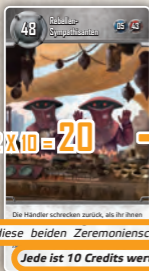




- Geht zuletzt zum verborgenen Markt, indem ihr den Code **0103** in der App eingibt. Nehmt Karte **33**.



- Zählt nun den Wert eurer Güter von den Märkten (**48**, **40** und **20**) zusammen. Beide Schalen sind zusammen 20 Credits wert (10 Credits pro Schale), die Perlenkette ist 20 Credits wert und der Anhänger 14 Credits. $20 + 20 + 14 = 54$.



$$2 \times 10 = 20 + 20 + 14 = 54$$

Zeigt auch hier eure Handelslizenz vor:

$$33 + 07 = 40.$$

Nehmt Karte 40.



Nehmt Karte 54.

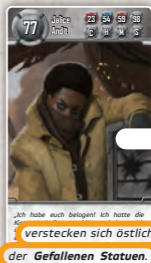
Mit den gesammelten Artefakten solltet ihr mit Jalice Andit verhandeln können:

$$54 + 23 = 77.$$

Nehmt Karte 77.



- ▶ Leider hat euch Jalice reingelegt: Gerrerass Söldner haben ihr die Kiste gestohlen. Allerdings erzählt sie euch, wo sein Stützpunkt ist (77): östlich der Gefallenen Statuen. Auch wenn der Stützpunkt nicht auf der Karte verzeichnet ist, könnt ihr die Koordinaten bestimmen: 08/02.



Gebt den Code **0802** in der App ein.
Nehmt Karte (6).

- ▶ Ihr eilt zum Stützpunkt (6), doch es wäre zu gefährlich, ohne Verstärkung einzurücken. Auf der Karte ist ein ?-Symbol, öffnet also Maschine (99) und bittet das Imperiale Kommando um Hilfe.
Nehmt Karte (88).

- ▶ Öffnet Maschine (88).
Ihr nähert euch Gerrerass Stützpunkt in eurem imperialen Panzer, als ein Blasterschuss euren Panzer trifft und das Steuersystem beeinflusst: Ihr könnt nicht mehr rechts abbiegen. Ihr macht euch trotzdem zum Stützpunkt auf. Je nachdem, wie viel Zeit verstrichen ist, gibt es zwei Versionen des Labyrinths.

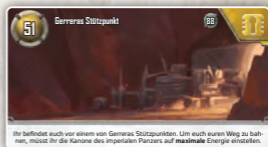
Version 1



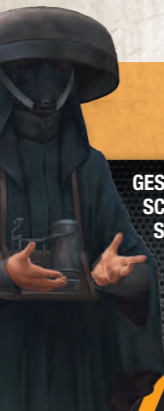
Nehmt Karte (51).



Version 2



- Die Kiste mit den Kristallen ist zum Greifen nah. Ihr müsst nur noch Gerreras Stützpunkt (51) stürmen, indem ihr die Kanone auf maximale Energie einstellt. Was ist der maximale Energiewert einer Kanone, wenn man ihn als vierstelligen Code darstellt? Gebt den Code **9999** in der App ein.



GESCHAFFT! NACH EINEM VERHEERENDEN SCHUSS EURER KANONE KÖNNT IHR IN GERRERAS STÜTZPUNKT EINDRINGEN UND DIE KISTE MIT DEN KYBERKRISTALLEN SICHERSTELLEN. AUCH WENN DER REBELL ENTKOMMEN KONNTE, WAR EURE MISSION ERFOLGREICH – UND NIEMAND KANN DEM IMPERIUM FÜR IMMER ENTKOMMEN ...