



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

EINE UNERWARTETE VERZÖGERUNG

▶ Um von diesem Sternenerstörer zu entkommen, müsst ihr zuerst einen Weg aus der Zelle finden. Dafür müsst ihr den tätowierten Schmuggler überreden, sich eurem Fluchtversuch anzuschließen. Öffnet Maschine  und wählt die richtige Hand. Was hier wichtig ist, ist die Farbe und nicht die Form der Symbole. Anhand seines Tattoos (und seiner Jacke sowie seines Rings) wisst ihr, dass Blau seine Lieblingsfarbe sein muss. Wählt also die Hand mit dem blauen Kreis. Nehmt Karte .

▶ Wenn ihr genau hinschaut, findet ihr unten links in der Zelle () die verborgene Nummer **44**. Nehmt Karte .

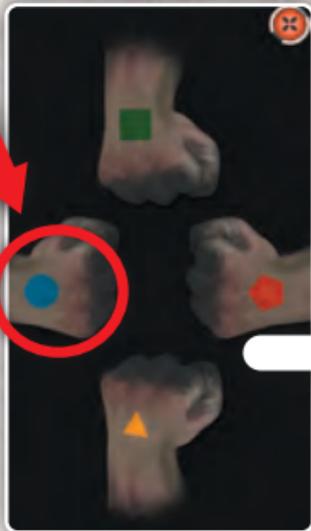
▶ Schaut euch außerdem den ausrangierten Wartungsdroiden () genau an und ihr seht eine **14** unter der Klappe auf seinem Kopf. Nehmt Karte .

▶ Dadurch kommt ihr an die Verkabelung des Droiden (). Um ihn zu reparieren, müsst ihr jeweils die Kabel beider Farben in der richtigen Reihenfolge verbinden. Das orange Kabel bildet eine **3** und das blaue Kabel bildet eine **5**. Nehmt Karte .

03 **Tatowierter Schmuggler**



In eurer Zelle sitzt noch ein Gefangener. Er liebt Glücksspiele, doch er zögert noch, sich eurem Fluchtversuch anzuschließen.
 »Wartet Glücksspiel ab, bis ich hier ankomme.«
bekenne ich Farbe



11 **Rekrutierter Schmuggler**



02 **Inhaftierungsblock**



Ihr seid in einer Zelle mit einem Energieschild an der Tür gefangen. Auf der anderen Seite des Energieschildes hält ein einzelner Sturmtruppler Wache.



44 **Verborgenes Wandpaneel**



X
200 **Ausrangierter Wartungsdrache**





14 **Die Verkabelung des Droiden**



14 **Die Verkabelung des Droiden**





14 **Die Verkabelung des Droiden**





35 **Reparierter Todo SIS**



- ▶ Lasst jetzt den reparierten Wartungsdroiden den Energieschild der Zelle kurzschließen:

$$44 + 35 = 79.$$

Nehmt Karte **79**.

- ▶ Der Energieschild der Zelle ist nun deaktiviert. Lasst Nuri Gleb schnell den Sturmtruppler ausschalten, solange dieser abgelenkt ist:

$$79 + 11 = 90.$$

Nehmt Karte **90**.

- ▶ Ihr benötigt einen vierstelligen Code, um die Sicherheitstür (**67**) zu öffnen. Die richtigen Ziffern stehen an der Tür, doch in der falschen Reihenfolge. Mit dem imperialen Codezylinder (**42**) findet ihr die richtige Reihenfolge heraus. Das Muster auf dem Zylinder stellt die Größe der vier Ziffern dar, ihr müsst sie also wie folgt nach ihrer Größe sortieren: Die größte (3), die zweitkleinste (7), die zweitgrößte (1) und die kleinste (4). Gebt den Code **3714** in der App ein. Nehmt Karte **49**.
-

- ▶ Ihr wollt nicht auffallen, also solltet ihr die Sturmtruppenrüstung verwenden:

$$49 + 28 = 77.$$

Nehmt Karte **77**.





=



=



=



- ▶ Wie zuvor müsst ihr die Ziffern der Tür (33) nach ihrer Größe und entsprechend dem Zylinder (42) sortieren.

Das Wort „TÜR“ ist allerdings dieses Mal rückwärts geschrieben, ihr müsst also auch die Reihenfolge der Ziffern umkehren:

Die kleinste Ziffer (0), die zweitgrößte (8), die zweitkleinste (1) und die größte (4).

Gebt also den Code **0814** in der App ein.

Nehmt Karte **F**.

- ▶ Ihr kommt nur über den Lüftungsschacht (75) in die Zelle eurer Astromechdroidin, doch der Zugang wird durch ein Lasergitter geschützt.

Wenn ihr euch die Laser genau anschaut, seht ihr, dass sie die Modifikation **+31** bilden.

Lasst euren Wartungsdroiden Todo 515 die Laser überladen: **08** + **31** = **39**.

Nehmt Karte **39**.

- ▶ Um euren Astromech zu retten, müsst ihr Todo 515 durch den Lüftungsschacht leiten. Dafür müsst ihr zuerst die Zellnummer eures Astromechs auf Karte **30** entdecken (oder **50**, falls ihr mit eurem Blastergewehr (**20**) auf die Tür geschossen habt): Es handelt sich um Zelle 3. Jetzt müsst ihr die Zelle auf den Plänen des Lüftungssystems (**95**) finden. Öffnet dann Maschine **39** und folgt dem Weg auf den Plänen (**95**) zu Zelle 3: 2 Mal geradeaus, 2 Mal rechts, 5 Mal geradeaus, rechts, geradeaus.

Nehmt Karte **45**.



33 Eine weitere Sicherheitstür

42 Imperialer Codezylinder

weiter.
pen, versperrt euch den Weg.

TVR

RV↑

RV↑

Korridor zum Hangar

F

63

75

33

42

Dieser lange Korridor führt zum Hangar, wo wahrscheinlich euer Schiff steht.

08 Aufgeladener Todo SIS

75 Lasergitter

+

=

39 Enger Lüftungsschacht

08

95 Pläne des Lüftungssystems

45 Astromech

30 oder 50

39 75 95

- ▶ Eure Astromechdroidin kann euch helfen, an eure Fracht zu kommen, indem sie die Frachtraumtür hackt:

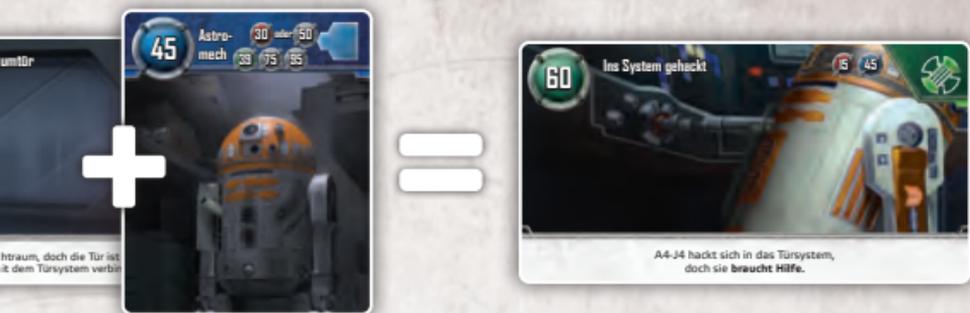
$$15 + 45 = 60.$$

Nehmt Karte .



- ▶ Öffnet Maschine , um das Terminal der Tür zu hacken. Dafür müsst ihr den Astromech (derjenige von euch, der das Gerät hält) befragen, um herauszufinden, welches Symbol auf dem Bedienfeld () das richtige ist. So erhaltet ihr den korrekten dreistelligen Code. Der Astromech kann nur mit drei unterschiedlichen Geräuschen antworten, die für *Ja*, *Nein* und *Vielleicht* stehen. Wenn euch das Gespräch gelingt, findet ihr heraus, dass dies das richtige Symbol ist: . Der Code lautet also 150. Jetzt muss der Astromech den Code **150** in der Maschine eingeben. Nehmt Karte .

- ▶ Im Frachtraum versperrt euch ein wütender Droide den Weg. Um an ihm vorbeizukommen, müsst ihr ihn mit eurem Blastergewehr bedrohen:  +  = .
- Nehmt Karte .



- ▶ Jetzt verrät euch der imperiale Droide (85), dass ihr durch Dock 18 solltet, um zum Frachtraum zu gelangen.

Nehmt Karte 18.



- ▶ Ihr habt eure Fracht gefunden, doch sie ist überall verteilt. Ihr müsst sie erst einmal zum Beladen vorbereiten. Dafür solltet ihr zuerst erkennen, dass auf jedem Teil der Fracht eine Ziffer abgebildet ist:

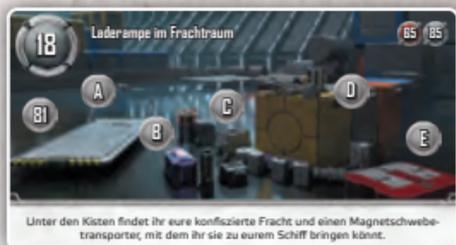
B = 0, C = 0, D = 8 und E = 3.



- ▶ Öffnet jetzt Maschine 81 und öffnet das Uniform-Schließfach mithilfe der Kombination, die auf dem Bildschirm des Deckoffiziers (63) abgebildet wird.

Nehmt Karte 19.





Unter den Kisten findet ihr eure konfigurierte Fracht und einen Magnetschwebetransporter, mit dem ihr sie zu eurem Schiff bringen könnt.

Schaut euch dann das Protokoll (A) genau an. Die ersten Buchstaben jeder Zeile passen zu den Karten eurer Frachtteile und geben euch die Reihenfolge des Beladens vor:
 C (0), D (8), E (3) und B (0).
 Gebt den Code **0830** in der App ein.
 Nehmt Karte **05**.



Nachdem ihr eure Fracht gefunden habt, könnt ihr sie auf euer Schiff bringen.



- ▶ Da ihr jetzt die Fliegeranzüge tragt, lässt euch der imperiale Deckoffizier zum Hangar durch: $63 + 19 = 82$.

Nehmt Karte 82 .

- ▶ Ihr habt den Hangar (64) durch die Hintertür betreten und seht deshalb alle Zahlen falsch herum. Euer Schiff befindet sich also



- ▶ Bringt eure Fracht zu eurem Schiff, bevor ihr flieht: $87 + 05 = 92$.

Nehmt Karte 92 .



- ▶ Ihr werdet den Imperialen Sternenerstörer nicht verlassen können, solange der Energieschild des Hangars noch aktiv ist. Schießt auf den Kontrollraum:

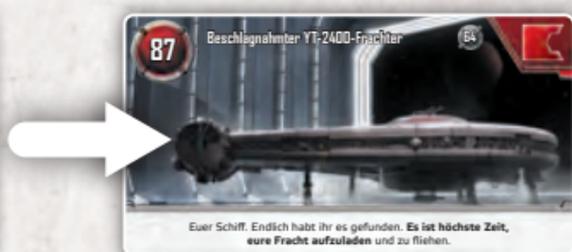
$$54 + 45 = 99$$

Nehmt Karte 99 .





nicht zwischen der 88 und der 98, sondern zwischen der 86 und der 88, also auf der **87**. Nehmt Karte **87**.



► Ihr habt es noch nicht ganz geschafft!
Die imperialen Truppen sind hartnäckig.
Ihr müsst geschickte Manöver ausführen,
um den TIE-Jägern zu entkommen. Öffnet
Maschine **99** und führt die Manöver aus,
indem ihr die Kartenrückseiten mit dem
gleichen Symbol findet. Dabei könnt ihr auf
eure Crewmitglieder zählen:

- Zuerst muss Todo 515 den Schild
aktivieren. Ihr könnt dasselbe Symbol auf
der Kartenrückseite von Todo 515,
also Karte **35**, finden.
Gebt **35** in Maschine **99** ein.



- Dann muss Nuri Gleb das Feuer eröffnen. Dieses Symbol befindet sich auf der Kartenrückseite von Nuri Gleb, also Karte **11**. Gebt **11** in Maschine **99** ein.



- In euren TIE-Jäger-Fliegeranzügen ist es jetzt an der Zeit, dass ihr das perfekte Fluchtmanöver ausführt. Ihr findet das Symbol auf der Rückseite von Karte **19**, euren TIE-Jäger-Fliegeranzügen. Gebt **19** in Maschine **99** ein.



- Nach eurem fantastischen Fluchtmanöver seid ihr nicht mehr in Schussreichweite der imperialen Staffel. Nutzt diese Gelegenheit und lasst euren Astromech einen Hyperraumsprung einleiten. Das Symbol ist auf der Rückseite von Karte **45**, eurer Astromechdroidin. Gebt **45** in Maschine **99** ein.



GUT GEMACHT! IHR HABT ERFOLGREICH EURE FRACHT ZURÜCKGEHOLT UND SEID AUS DEM SCHRECKLICHEN IMPERIALEN STERNENZERSTÖRER ENTKOMMEN. IHR SEID JETZT IM HYPERRAUM UNTERWEGS NACH TATOOINE, UM JABBA DIE FRACHT RECHTZEITIG ZU LIEFERN.