



SOLUCIONES PASO A PASO

IMPORTANTE: NO LEER ANTES DE JUGAR.

LEE ESTO SOLO SI ESTÁS ATASCADO EN LA AVENTURA Y YA HAS PROBADO LAS PISTAS Y SOLUCIONES DE LA APP, O SI YA HAS COMPLETADO LA AVENTURA.

**STAR
WARS**

UNLOCK!
THE ESCAPE GAME

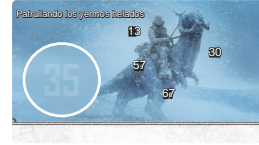
HUIDA DE HOTH.....	2
UN RETRASO IMPREVISTO.....	6
MISIÓN SECRETA EN JEDHA.....	10



HUIDA DE HOTH

Nivel de di cultad:

- ▶ En primer lugar, hallad el número 35 en la niebla. Coged la carta .



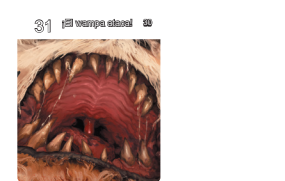
- ▶ Realizad una comprobación visual de los alrededores. Utilizad vuestros macrobinoculares y escrutad el vasto horizonte que se extiende hasta donde alcanza la vista: + = . Coged la carta .



- ▶ Acceded a la máquina y examinad el horizonte girando vuestro dispositivo (o utilizando las echas): veréis un droide. Sed precisos cuando situéis el droide en el centro del visor para obtener la carta .



- ▶ Cuando hayáis avistado el droide, id hacia él con la ayuda de vuestro el tauntaun: + = . Coged la carta .



- ▶ De repente, sois atacados por un wampa (). Apenas os da tiempo de contar sus dientes antes de desmayaros. De modo que contad los dientes del wampa: hay 19 en total. Coged la carta .



- ▶ Colgados de los pies (), lo veis todo desde una perspectiva diferente. Girad la carta para ponerla del revés: al hacer eso, el número 19 se convierte en el número 61 . Coged la carta .



- ▶ Dentro de la cueva (), jaos en el número 83 formado por los huesos, y luego coged la carta . Utilizad este hueso de animal como palanca para mover la roca y despejar la entrada de la cueva: + = . Coged la carta .



▶ Acceded a la máquina y decid «ayuda» en voz alta en el micrófono de vuestro dispositivo. Se trata de una máquina de reconocimiento de voz. Un equipo de rebeldes acude a rescataros para que podáis reanudar vuestra búsqueda de los droides imperiales.

Coged la carta .



▶ Ahora disponéis de los números de identificación de cada uno de los 4 droides imperiales. Cada uno de estos números aparece dentro del ojo central de cada droid, y coincide con el número de la carta. En el radar (), moveos por el «laberinto» desde vuestra posición START para identificar el orden correcto de las señales: primero detectáis el droid blanco , luego el droid rojo , el droid rosa , y, por último, el droid amarillo .

Por lo tanto, introducid el código 1735 en la app. Coged la carta .



▶ Cuando llegáis a la base Eco (), recibís ayuda de: el droid de protocolo (+24), el mecánico Chewbacca (+8) y uno de los pilotos (+36). Primero, haced que el droid de protocolo descifre el mensaje codificado:

+24 = . Coged la carta .



82 Droides de protocolo 58

▶ El droid de protocolo () os informa de que los AT-AT se disponen a efectuar un ataque y os explica cómo triangular su posición a partir de las señales de los droides imperiales: conectad las señales por orden ascendente trazando líneas rectas (1, 3, 5 y por último 7). La línea forma un 4.

Coged la carta .



▶ Ahora, reparad el deslizador de nieve dañado con la ayuda de Chewbacca: +8 = .

Coged la carta .



▶ Aseguraos también de fundir el hielo que atranca las puertas del hangar, lo que podréis hacer exponiéndolo a los motores calientes de otras naves: +36 = .

Coged la carta .

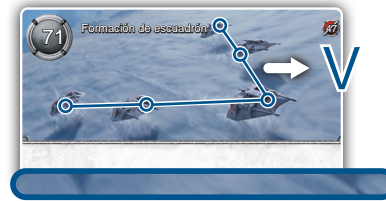


▶ Ahora todo está dispuesto para contrarrestar el ataque de los AT-AT. Subid a vuestro deslizador de nieve y despegad, saliendo por las puertas del hangar: + = .

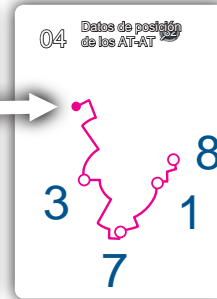
Coged la carta .



- Mientras aguardáis órdenes, seguid patrullando en una formación específica (). Observad la forma de vuestra formación de vuelo: las naves forman una V. Coged la carta .



- La ofensiva está a punto de empezar. Desde vuestra posición actual, guiad vuestro escuadrón hasta los AT-AT. Localizad el punto de partida del escuadrón indicado en esa carta . A continuación, el escuadrón debe pasar por los números 3, 7, 1 y 8 del laberinto en la carta 4 para llegar hasta los AT-AT. Introducid el código 3718 en la app. Coged la carta .



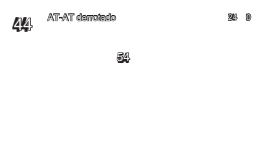
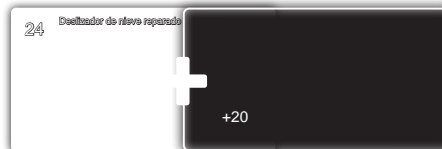
- Atacad a los AT-AT con vuestro deslizador de nieve: + = . Coged la carta .



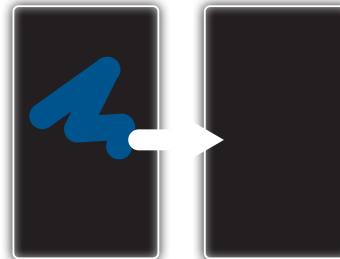
- Durante vuestra primera maniobra para neutralizar los AT-AT (), trazáis esas por entre sus piernas, formando la letra S. Coged la carta . De igual modo, maniobráis alrededor de los AT-AT, formando la letra O. Coged la carta .



- Los AT-AT han sido neutralizados (). Ahora, lanzad el ataque nal contra ellos empleando para tal n vuestro deslizador de nieve: +20 = . Coged la carta .



- Vuestro piloto está herido. Debéis contactar con la base Eco. pero el comunicador está cubierto de hielo. Acceded a la máquina y frotad vuestro dedo contra la pantalla para quitar el hielo. Coged la carta .



- Una vez de vuelta en la base Eco, acceded a la máquina para descifrar los datos codificados. Suministrad a las computadoras 4 de las 5 cartas que muestran el símbolo de datos . Dicho símbolo gura en las cartas , , , y . (La carta de Ventaja INFORMACIÓN PRIVILEGIADA también proporciona el número 90). Coged la carta .

