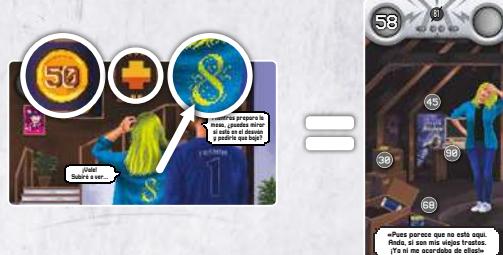


REINICIO

► Nivel de dificultad:   

► ¡Hora de comer! Mamá sube a buscar a su hijo, quien seguramente esté jugando en el desván. Cuando llegue a lo alto de las escaleras, suma el número que aparece en el cuadro (50) al número en su camiseta (8) para abrir la puerta: $50 + 8 = 58$.

Coge la carta .



► Has encontrado tu viejo ordenador en modo reposo, esperando a que le introduzcan un CD. ¡Estás de suerte, porque tienes el juego *Crearía* y te apetece volver a jugarlo! En la aplicación, pulsa el botón «Eject» del lector y luego pon la cámara de tu dispositivo encima del CD-ROM .

Coge la carta .



► Para empezar la partida, debes pulsar START ... o más bien ST4RT.

Coge la carta .



LA MISIÓN DEL HECHICERO

► Fíjate bien en el hechicero que aparece a la derecha .

Tiene un signo de exclamación encima.

¡Esto significa que probablemente tenga una misión para ti!

Coge la carta .



► Dar vueltas y vueltas eternamente **15** es tan solo una manera de referirse a un círculo.

Coge la carta **0**.

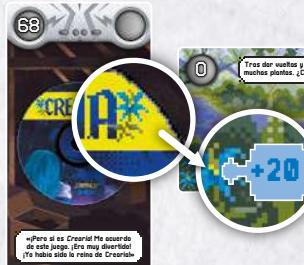


► El hechicero **15** te pide que le traigas una crealís. ¿Cómo podrás reconocerla? Mira atentamente el CD-ROM **68**; hay una crealís a cada lado del título del juego.

La crealís se corresponde por lo tanto con el modificador (**+20**). Tráele una de estas flores al hechicero:

$$15 + 20 = 35$$

Coge la carta **35**.



VIAJE AL CASTILLO

► Un gran lobo **6** te impide seguir avanzando.

$$\text{Intenta luchar contra él con tu espada } 3 : 6 + 3 = 9$$

Coge la carta **9**.



► El combate cuerpo a cuerpo es inútil contra un animal tan rápido y ágil **9**.

El hechicero te dio un bastón **17**. ¿Podría ser mágico? Intenta blandirlo ante el lobo **6** : $6 + 17 = 23$.

Coge la carta **23**.



► Por desgracia, no es mágico, pero parece que el lobo **6** tiene ganas de jugar. Para librarte de él de una vez por todas, tira el bastón **17** hacia las llanuras de Crearia **4** : $17 + 4 = 21$.

Coge la carta **21**.



- Un trol 84 se interpone ahora espada 3 ! 84 + 3 = 87.

Coge la carta 87.



- ▶ Golpeas al trol, pero este contraataca con su garrote 87 y te asesta un potente golpe que te quita 89 puntos de vida. Tenías 100 al empezar, por lo que ahora te quedan 11.

Coge la carta 11.



- Mientras surcas los aires **11**, debes intentar amortiguar tu caída para evitar sufrir más daño. Sitúate de manera que aterrices en el río **72**: **11** + **72** = **83**.

Coge la carta 83.



- ¡Uf! Has aterrizado en el agua . ¿Te ha fijado en que la salpicadura forma el número 70?

Coge la carta 70.



- Corriente arriba **70**, el río está limpio, pero más abajo **72** está contaminado. Para averiguar qué está ocurriendo, debes viajar a un lugar que esté situado entre ambos sitios.

Coge la carta 71.



- ¿De dónde ha salido esta fábrica 71 que lo está contaminando todo?
¡Empuña tu espada 3 y destrívela! 71 + 3 = 74.

Coge la carta 74



► ¡Bueno, eso no te lo esperabas! Tu antigua base aparece detrás de las ruinas de la fábrica **74**. Dentro, reconoces la entrada al portal teletransportador. Accede a la máquina **33**. Puedes abrir la puerta gracias a la secuencia indicada en la nota **2** que encontraste junto al ordenador. Llama a la puerta utilizando la siguiente secuencia: 1 toque, pausa, 3 toques, pausa, 1 toque.

Coge la carta **82**.



► Debes trepar por las escaleras y enredaderas para alcanzar la puerta con una flecha amarilla encima. Primero, a la derecha, sube primero por la escalera y luego por la enredadera hasta llegar al túnel. Si sigues este camino con el dedo, obtendrás un 4. Luego, desde el otro lado del túnel, traza tu camino hasta la puerta, formando un 2. Como has trazado primero el 4, obtienes el número 42.

Coge la carta **42**.

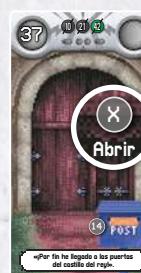


► El hechicero **35** te pidió que fueras al Castillo Real **10**. Accede a la máquina **42** y pon la cámara de tu dispositivo encima del Castillo Real para teletransportarte a él. Llegarás ante las puertas de la fortaleza.

Coge la carta **37**.



► ¡Abrir las puertas de castillo es fácil! Solo has de pulsar el botón «X» del mando en la parte inferior de la pantalla de la aplicación.



► ¡El hechicero te detiene para verificar que tu juego no sea una copia pirata! Accede a la máquina 30 y alinea el ojo con la seta en el disco, de acuerdo con los dos ingredientes indicados en la carta 36. Las ventanas del disco indican la página 4 del manual (el reglamento de *Unlock!*), tal como dijo el hechicero, así como los colores amarillo y rosa. Dentro de las humaredas de esos mismos colores que salen del caldero de la página 4 se distinguen los números 4 (amarillo) y 8 (rosa).

Coge la carta 48.

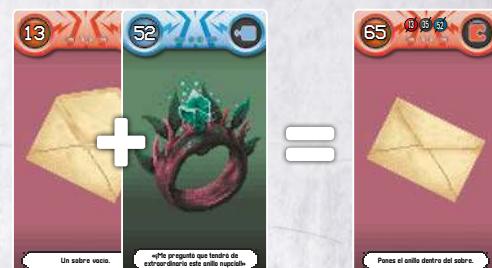


LA RECONCILIACIÓN DEL REY Y LA REINA

► ¡Una vez dentro, le explicas al rey 48 que la dríade 12 no es otra que la mismísima reina! Para reconciliarse con su amada, el rey debe ofrecerle su anillo nupcial 52. Para ayudarle en esta tarea, empieza metiendo el anillo dentro del sobre vacío 13:

$$13 + 52 = 65.$$

Coge la carta 65.



► A continuación, debes sellar el sobre 65 con la cera caliente 20:

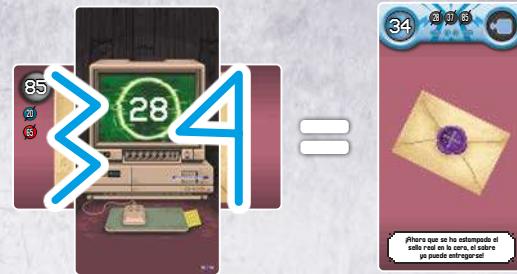
$$65 + 20 = 85.$$

Coge la carta 85.



► Ahora, pon la carta 85 (el sobre sellado con cera) bocarriba y en posición horizontal. Luego pon la carta 28 (el anillo del rey) encima de ella bocabajo y en posición vertical. Verás que se forman los números 3 y 4 a cada lado del reverso de la carta 28.

Coge la carta 34.



► Ahora que el sobre 34 está preparado, lo único que falta por hacer es entregárselo a la dríade 12: 34 + 12 = 46.

Coge la carta 46.



► Por desgracia, el trol 46 sigue interponiéndose en tu camino. Te fijas en que su escudo está dañado, así que intentas engatusarlo dándole el panfleto promocional 14. ¡Bien hecho! Se marcha a por un escudo nuevo (o dos):

$$46 + 14 = 60.$$

Coge la carta 60.



► Tras librarte del trol, le entregas a la dríade el sobre lacrado con el sello

$$34 + 60 = 94.$$

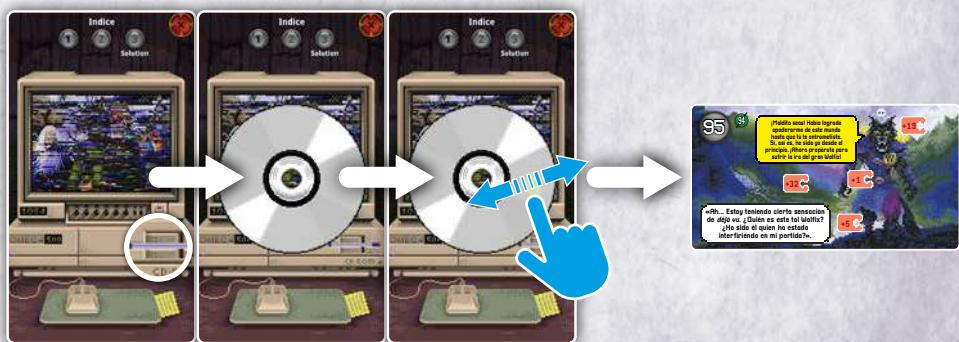
Coge la carta 94.



EL REGRESO DE WOLFIX

► Accede a la máquina 94. ¡Parece que el juego se ha colgado! Pulsa el botón «Eject» del CD-ROM y luego sopla sobre el disco para quitarle el polvo y revelar la huella dactilar, que podrás limpiar frotando sobre ella con el dedo.

Coge la carta 95.



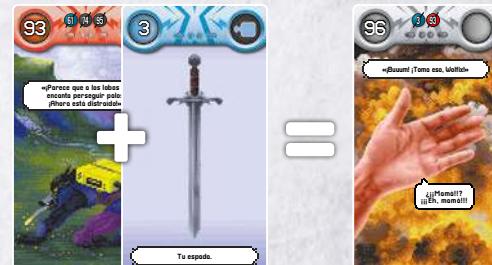
► ¿Wolfix? Esta debe ser la verdadera forma del lobo con el que te encontraste antes y del que te libraste tirando tu bastón a las llanuras. ¿Y si ahora lanzaras tu barrita de oropimente **61** lo más lejos posible **32**? **32** + **61** = **93**.

Coge la carta **93**.



► Aprovechándote de la posición vulnerable de Wolfix **93**, utilizas tu espada **3** para golpear su mochila propulsora, que explota: **93** + **3** = **96**.

Coge la carta **96**.



► Tu hijo está intentando traerte de vuelta al mundo real. Ves su mano delante de la pantalla (una mano normal con 5 dedos), indicándote qué carta debes revelar a continuación.

Coge la carta **5**.



► Accede a la máquina **5**. Habiendo perdido la batalla, Wolfix huye del mundo de Crearia con la cola entre las piernas, probablemente para buscar refugio en algún otro juego... ¡No le permitas escapar! Toca la consola guardada en la caja de cartón y Superboy empezará a perseguir a Wolfix por el laberinto. ¡Utiliza las setas para aumentar tu velocidad y atraparlo!



¡Bravo!

Has liberado el mundo de Crearia de las garras de Wolfix.

Lo has encerrado donde no pueda causar más daño, al menos por el momento... Oyes una voz que dice: «¿Va todo bien ahí arriba? ¡Es hora de comer!»