



## HAHKU Escape -pakopelin ratkaisut

---

HUOM! Nuorten kanssa pelin läpikäymiseksi  
käytä siihen tarkoitettuja dioja:  
Nämä ratkaisut on tarkoitettu peliä nuorten kanssa  
pelaavan aikuisen käyttöön.

Muista pelatessa, että  
lukon avaaminen tapahtuu klikkaamalla lukon sankaa!



## 1. Huone



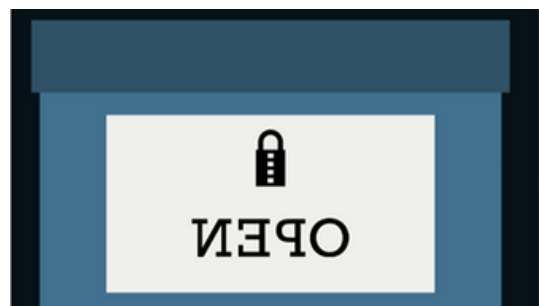
- Klikkaa lähemmäksi ovesta olevaa kuvaa,
- kuinka monta kutakin esinettä huoneesta löytyy

➔ Kaapin lukon numerokoodi: **2614**



- Kaapissa laatikko, kirjaimet pelikuvana
- Kiertäminen oikeinpäin

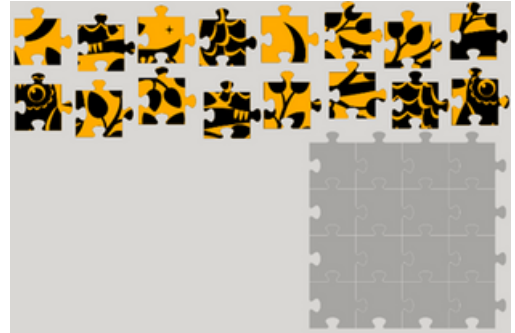
➔ Huoneen oven lukon kirjainkoodi: **OPEN**



## 2. Huone



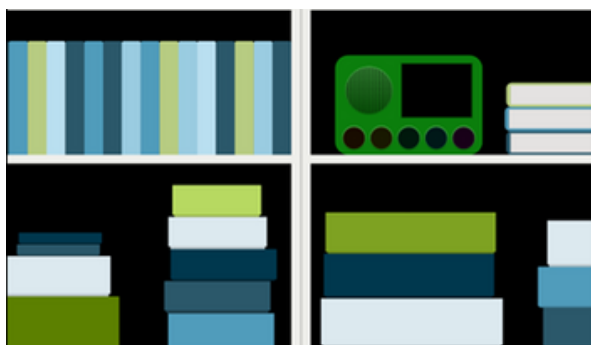
- Klikkaa lattialla olevaa palapeliä ja kokoa se



- ?-merkittyjen palojen numeroista muodostuu kaapin lukon numerokoodi: **2836**



- Klikkaa kaapissa olevaa radiota
- Äänitehtävä, johon tarvitaan kuulokkeet



- Kolmen peräkkäisen virheen jälkeen tehtävä päättyy ja radioon aukeaa huoneen oven lukon kirjainkoodi: **NICE**



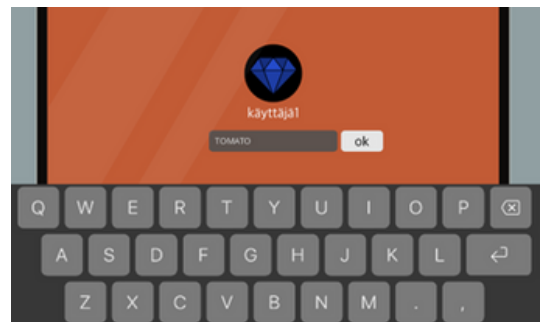
### 3. Huone



- Klikkaa työpöytää lähemmäksi
- Klikkaa seinällä olevaa lappua
- Kirjaimet täydentämällä muodostuu tietokoneen salasana: **TOMATO**



- Klikkaa tietokone lähemmäksi
- Syötä salasana: **TOMATO**
- Paina ok



- "Retro"-pelin aluksi ohjeet
- Hyppypainike on sininen "pallo" muurissa
- Kun olet valmis aloittamaan pelin, paina *aloita*



- Peli-aika 1 min 30s,
- jonka jälkeen peli päättyy
- GAME OVER

➔ Yhdistä lukossa olevat värit saman värisiin kirjaimiin

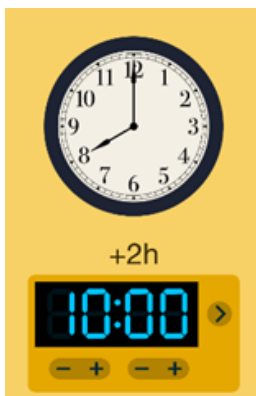
➔ Oven kirjainkoodi: **MOVE**



## 4. Huone



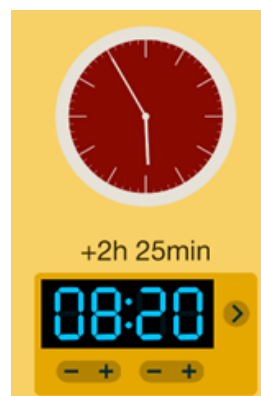
- Klikkaa kellot lähemmäksi ja laske aikaan liittyvät tehtävät



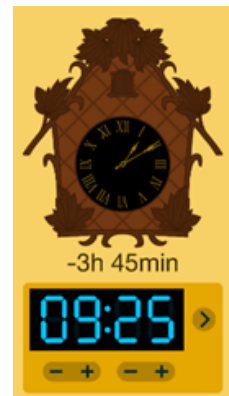
vastaus: 10.00  
tai 22.00



vastaus: 7.30  
tai 19.30



vastaus: 8.20  
tai 20.20



vastaus: 9.25  
tai 21.25

- Käki antaa symboleilta vaikuttavan listan
- "Symbolit" muodostuvat numeroista ja huoneen oven lukon numerokoodi on: **2532**



Numeroiden paljastuminen vihjelampun käytön mukaisesti.

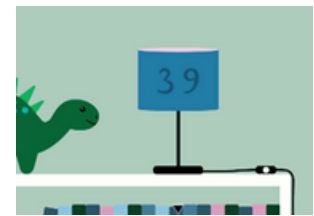
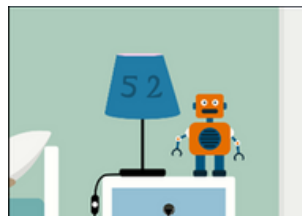
## 5. Huone



- Ovessa vinkki lampuihin ja niiden järjestykseen



- Klikkaa lampuja lähemmäksi
- Numerot syttyvät katkaisijaa klikkaamalla



- Lamppujen numerot muodostavat pääsykoodin: **5239** hyllyssä olevaan tablettiin



- Tabletille aukeaa labyrinttitehtävä
- Lue huolella ohjeet ja paina *aloita*



- Labyrintin selvittämisen jälkeen tabletille aukeaa huoneen oven lukon kirjainkoodi: **FREE**



## 6. Huone



- Klikkaa keittiön työpöytä lähemmäksi
- Seinässä lista: pullo, omena, leipä ja sitruuna
- Yhdistä toisiinsa kuuluvat tuotteet ja esineet:  
pullonavaaja – pullo  
kuorimaveitsi – omena  
leipä - paahdin  
sitruuna – puristin



- seinällä olevan listan mukaisesti kirjaimista muodostuu kaapin lukon kirjainkoodi: **HSAC**



pullonkorkki H



omenankuori S



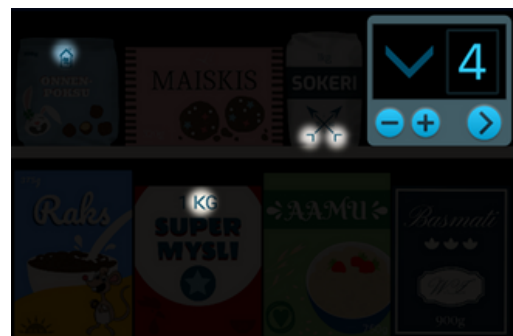
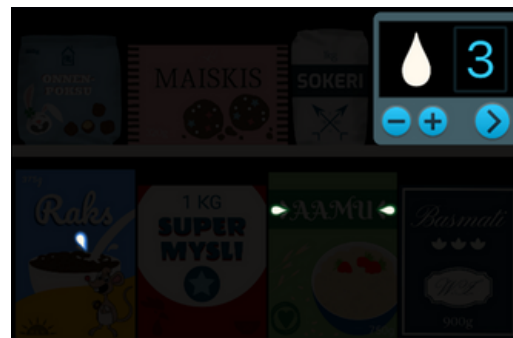
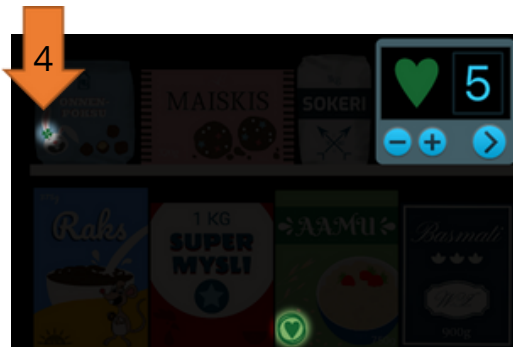
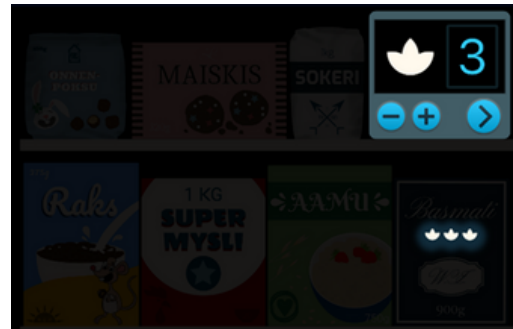
leipä A



sitruuna C

## 6. Huoneen ruokakaappi

- Tehtävänä on löytää tuotepaketeista täsmälleen mallikuvion mukaiset kuviot ja merkitä tulokseksi, kuinka monta kuviota yhteensä löytyy
- Jokaista tuotetta pääsee katsomaan lähempää klikkaamalla pakettia
- Oikeat vastaukset:





## 6. Huoneen oven lukko

- Ruokakaapin tehtävien jälkeen esiin tulee kuva lukosta, jossa näyttäisi olevan kirjaimet: ELLI



- Lukon kuva on väärinpäin ja ympäri kiertämällä myös kirjaimet kääntyvät numeroiksi **1773**, joka on viimeisen huoneen oven lukon numerokoodi



# Koonti lukkojen koodeista ja oikeita vastauksia

Tavoitteena on, että peli pelataan yhdellä kerralla loppuun.

Joskus voi olla tilanne, jossa peli keskeytyy ja sitä jatketaan toisella kertaa tai esimerkiksi laitteen akun loppuminen tms. keskeyttää pelin.

Pelin jäätyä kesken, ovikoodien kautta voi siirtyä siihen huoneeseen ja tehtävään, mihin asti oli aikaisemmin pelissä edennyt.

Kaikkia tehtäviä ei siten tarvitse tehdä uudelleen.

Esimerkiksi huoneesta 1. pääsee huoneeseen 2.

menemällä suoraan huoneen oven lukolle,

laitetaan koodi OPEN, ja lukon saa klikattua sangasta auki. Kaapilla ei tarvitse käydä.

- 1. huoneen kaapin lukko: 2614
- 1. huoneen oven lukko: OPEN
  
- 2. huoneen kaapin lukko: 2836
- 2. huoneen oven lukko: NICE
  
- 3. huoneen tietokoneen salasana: TOMATO
- 3. huoneen oven lukko: MOVE
  
- 4. huoneen kellonaikojen oikeat vastaukset:  
10.00 tai 22.00, 7.30 tai 19.30, 8.20 tai 20.20, 9.25 tai 21.25
- 4. huoneen oven lukko: 2532
  
- 5. huoneen tabletin pääsykoodi: 5239
- 5. huoneen oven lukko: FREE
  
- 6. huoneen kaapin lukko: HSAC
- 6. huoneen ruokakaapissa kuvioiden määrien oikeat vastaukset: 3, 5, 3, 4
- 6. huoneen oven lukko: 1773