



HAHKU Escape -pakopeli

Keskustelua huoneista ja tehtävistä pelaamisen jälkeen



HAHKU ESCAPE -pakopeli

- Pelaamisen jälkeen tarkoituksena on käydä keskustelua pelistä
- Dioissa on esiteltynä kaikki huoneet ja tehtävät ratkaisuihin
- Jokaisesta huoneesta ja tehtävästä kannattaa miettiä, millaisia ajatuksia ja tunteita pelatessa heräsi
- Oliko tietty tehtävä helppo, hankala, kiva, ärsyttävä jne.?
- Joku tehtävä on saattanut samaan aikaan tuntua hankalalta, mutta oli silti hauska
- Tärkeää on tuoda esiin kaikenlaisia ajatuksia ja tunteita!





Vihjeiden käyttäminen

- Missä tehtävissä käytit vihjeitä?



1. Huone





1. Huone

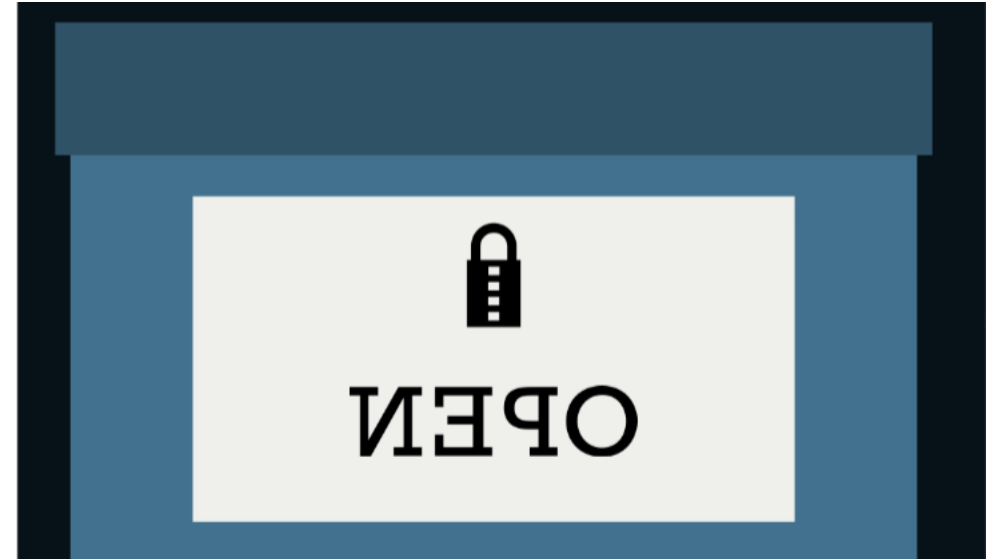
- Kuva ovesta, kuinka monta huoneesta löytyi ->
- Kaapin lukon numerokoodi: **2614**



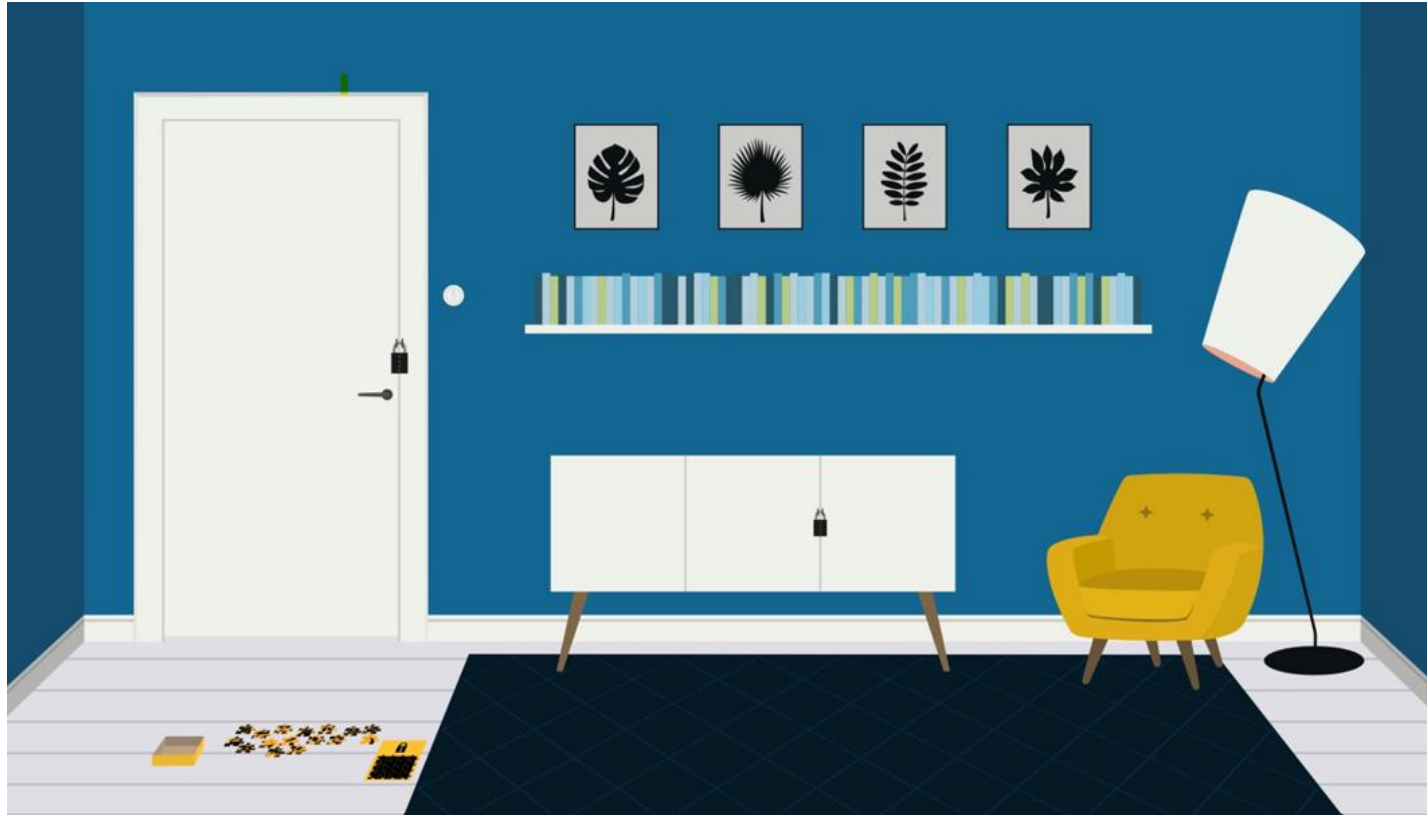


1. Huone

- Peilikuvana olleen sanan kiertäminen
- Oven lukon kirjainkoodi: **OPEN**



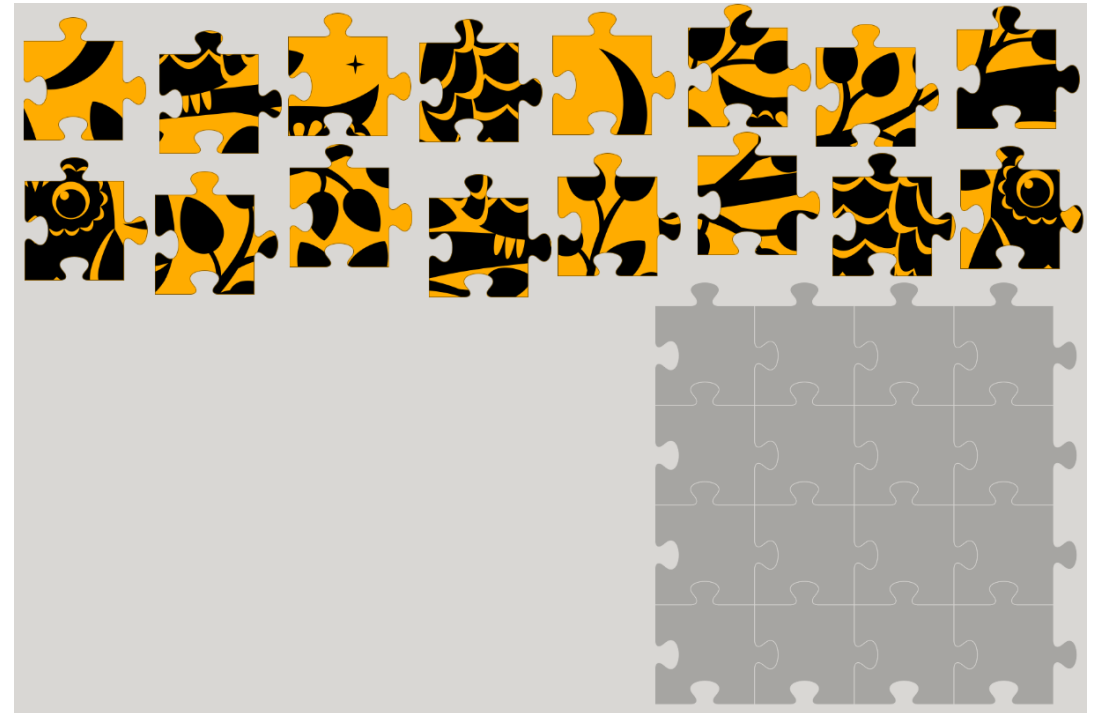
2. Huone





2. Huone

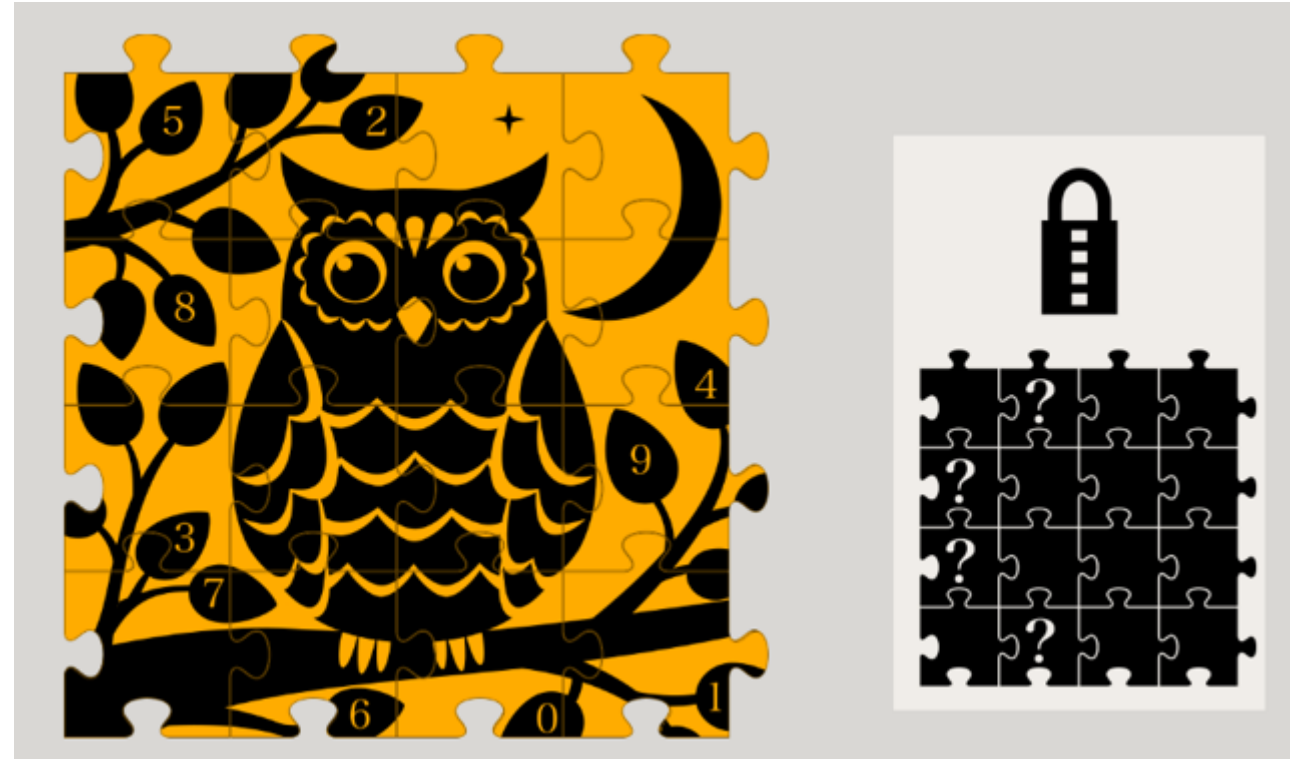
- Palapelin kokoaminen





2. Huone

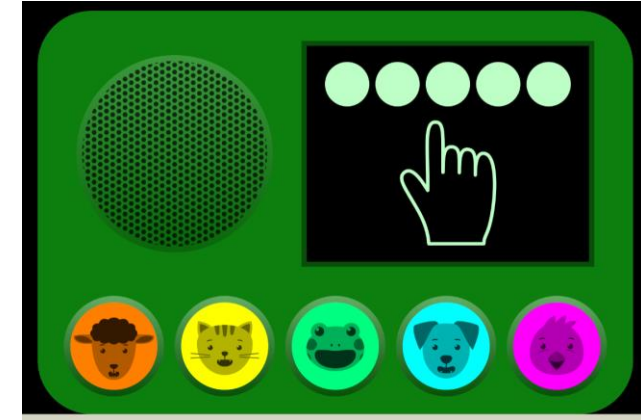
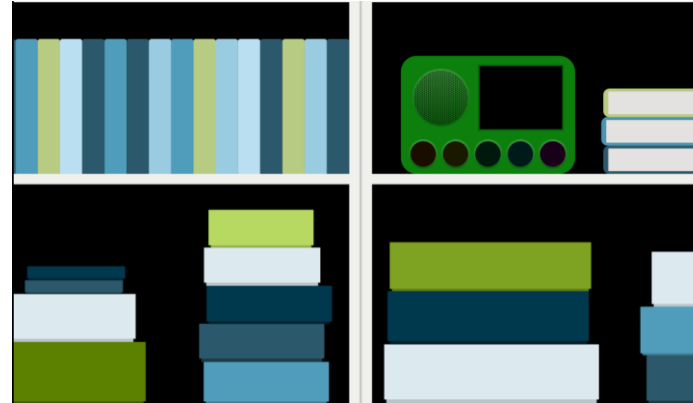
- ?-merkityistä paloista
kaapin lukon numerokoodi: **2836**





2. Huone

- Kaapissa radio
- Äänitehtävä



- Kolmen peräkkäisen virheen jälkeen peli päättyi
- Oven kirjainkoodi: **NICE**



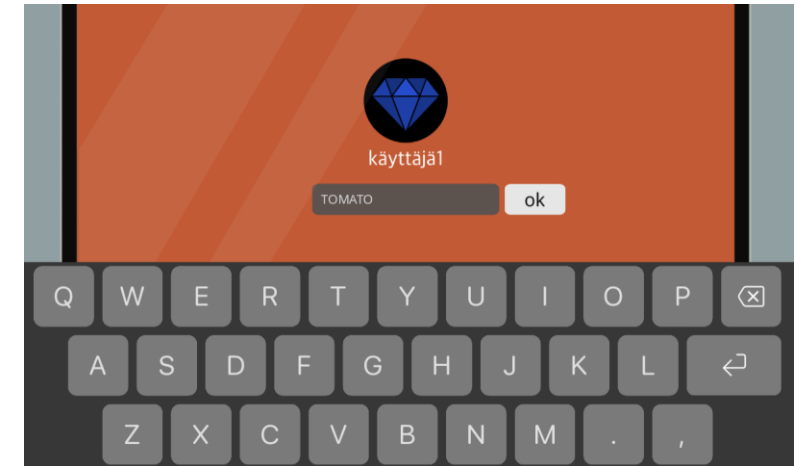
3. Huone





3. Huone

- Huoneen seinän lapusta kirjainten täydentäminen
- Tietokoneen salasana: **TOMATO**





3. Huone

- ”Retropeli”:
nopeus ja etäisyys
- Peli-aika rajattu 1 min 30 s





3. Huone

- Lukosta värien yhdistäminen kirjaimiin
- Oven lukon kirjainkoodi: **MOVE**



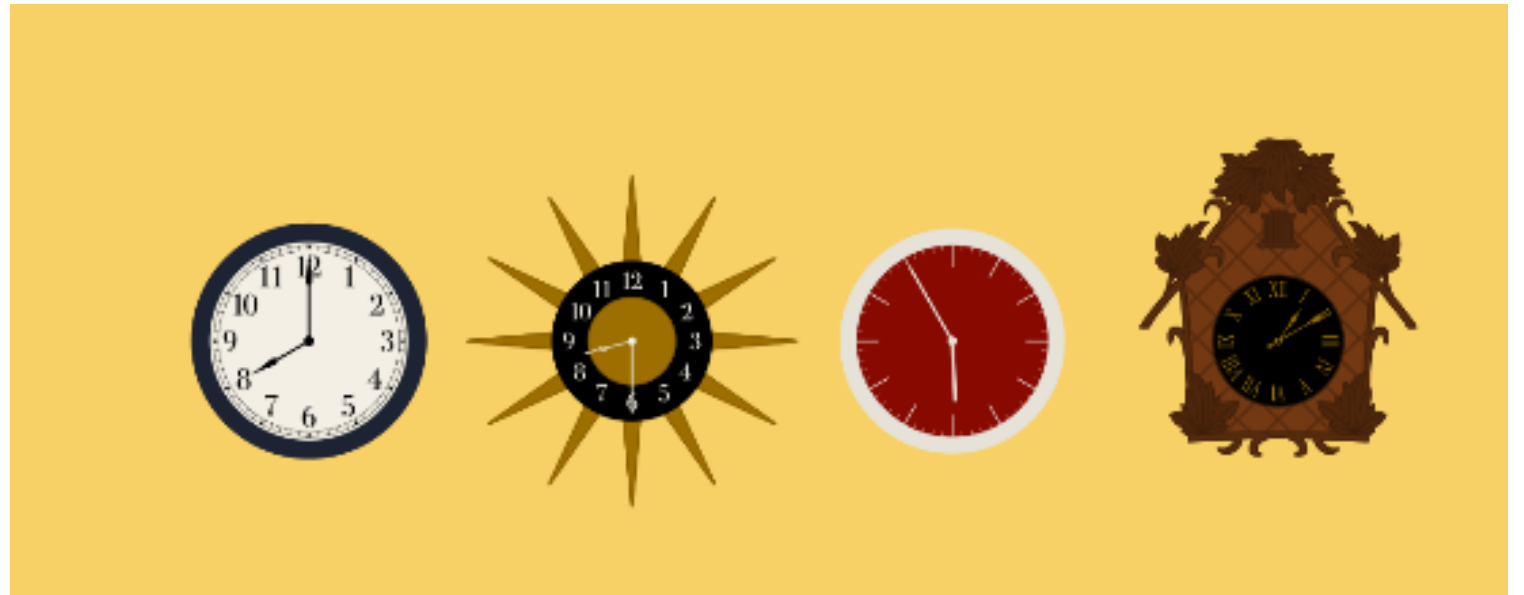
4. Huone





4. Huone

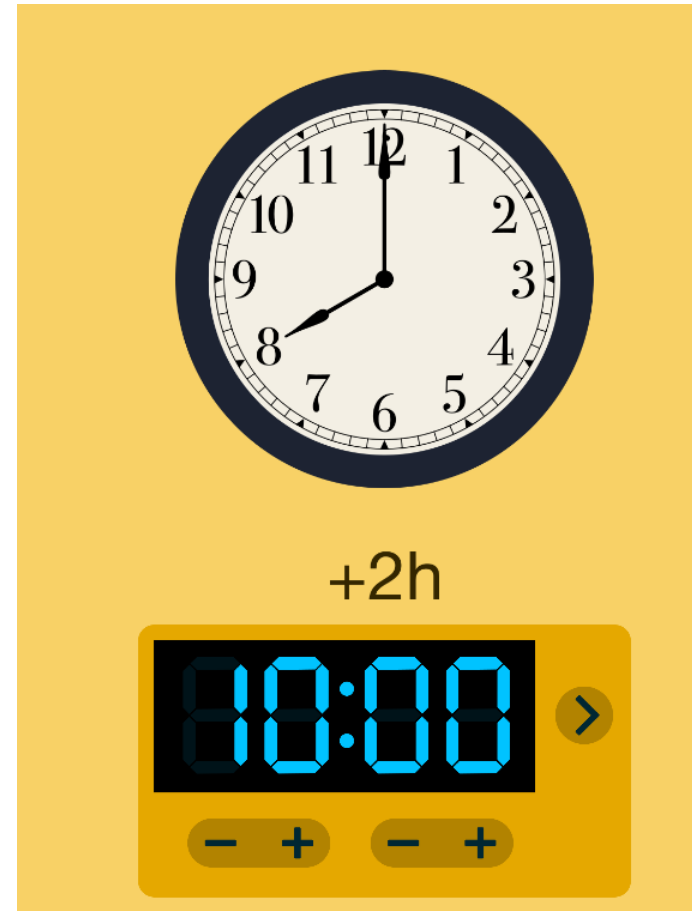
- Kellot ja ajanlaskemista





4. Huone

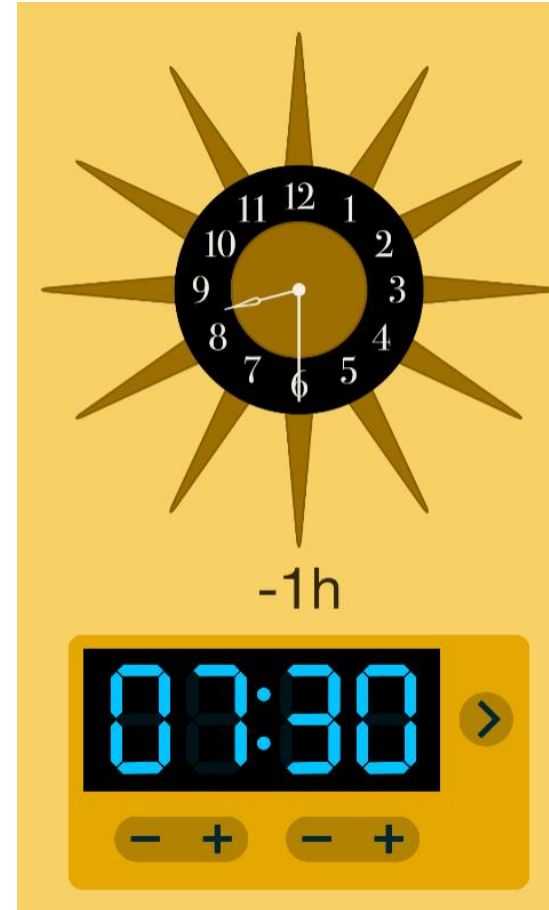
- Viisarikello numeroilla
- + 2h
- Yhdistäminen digitaaliseen kelloon
- Vastaus: 10.00 tai 22.00





4. Huone

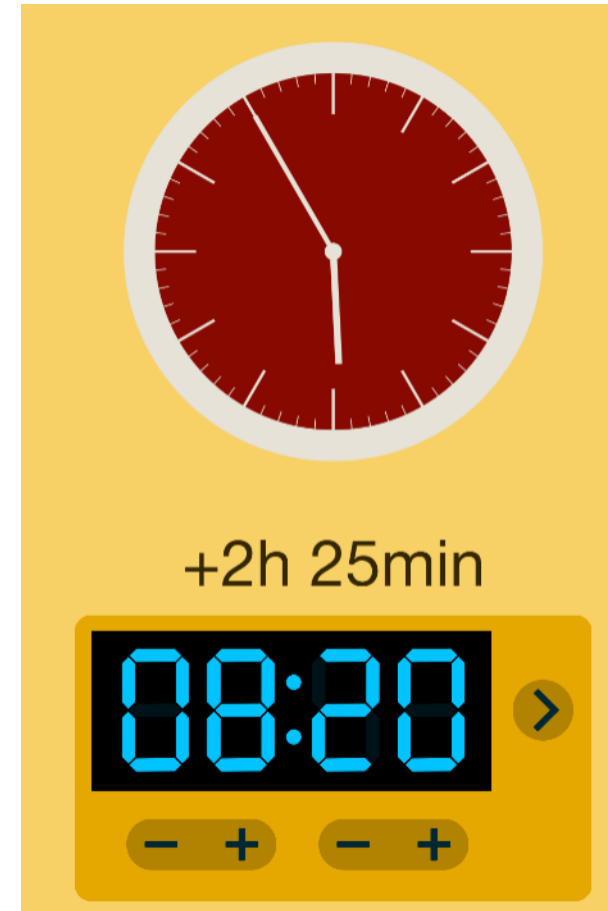
- Viisarikello numeroilla
- - 1h
- Yhdistäminen digitaaliseen kelloon
- Vastaus: 7.30 tai 19.30





4. Huone

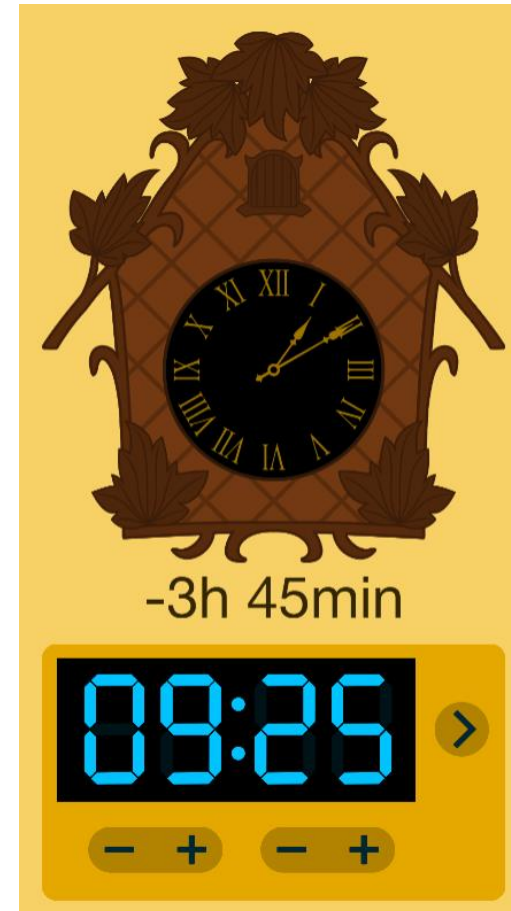
- Viisarikello ilman numeroita
- +2h 25min
- Yhdistäminen digitaaliseen kelloon
- Vastaus: 8.20 tai 20.20





4. Huone

- Viisarikello roomalaisilla numeroilla
- -3h 45min
- Yhdistäminen digitaaliseen kelloon
- Vastaus 9.25 tai 21.25





4. Huone

- Oven numerokoodi: **2532**



Numeroiden selviäminen vihjeiden mukaisesti



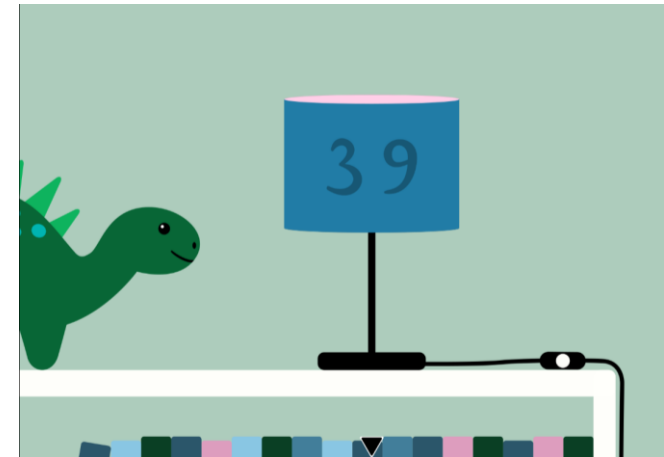
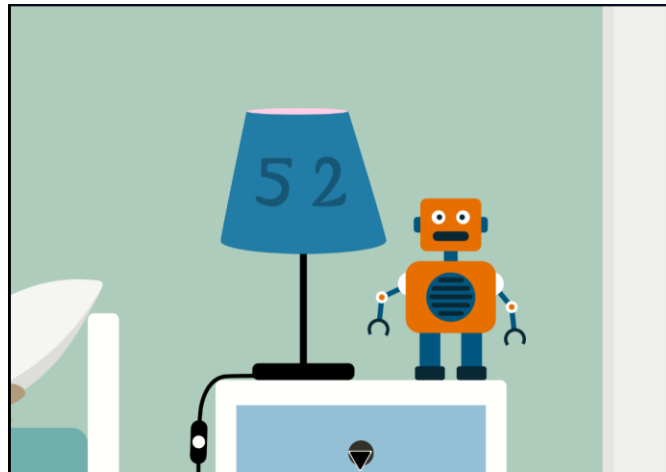
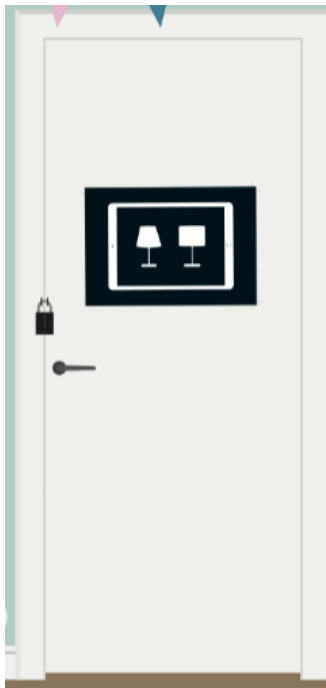
5. Huone





5. Huone

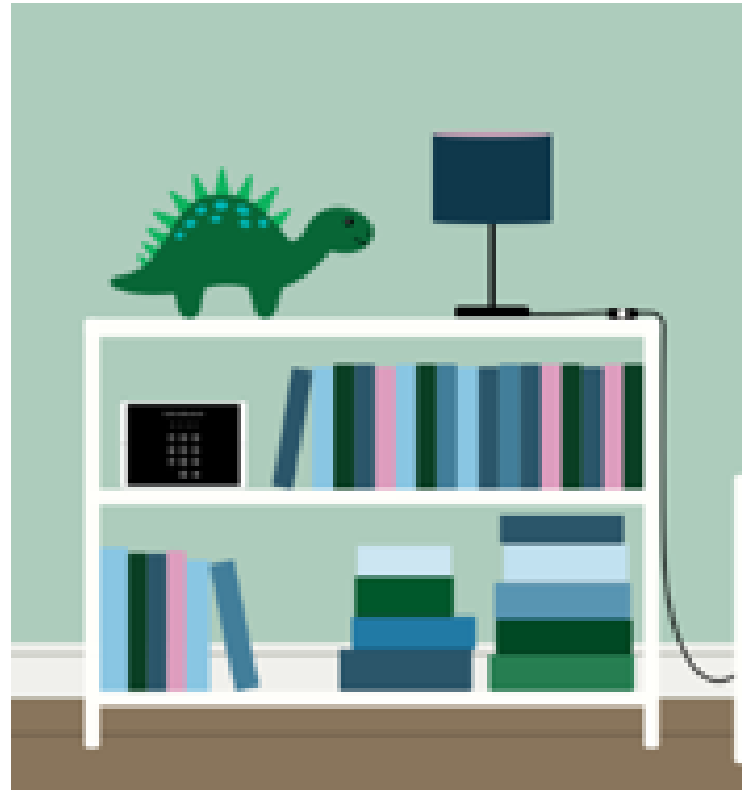
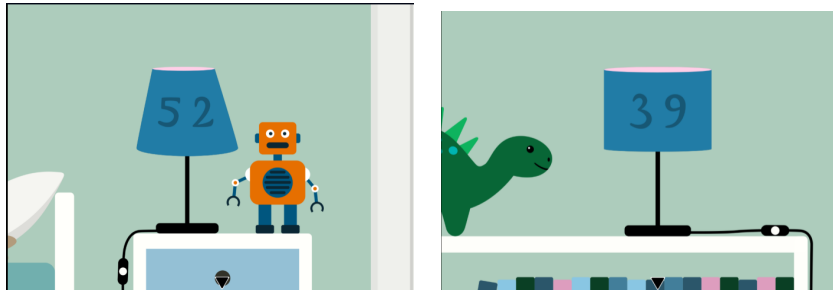
- Ovesta vinkkiä lamppuihin
- Lampuista numerot esiin katkaisijaa painamalla





5. Huone

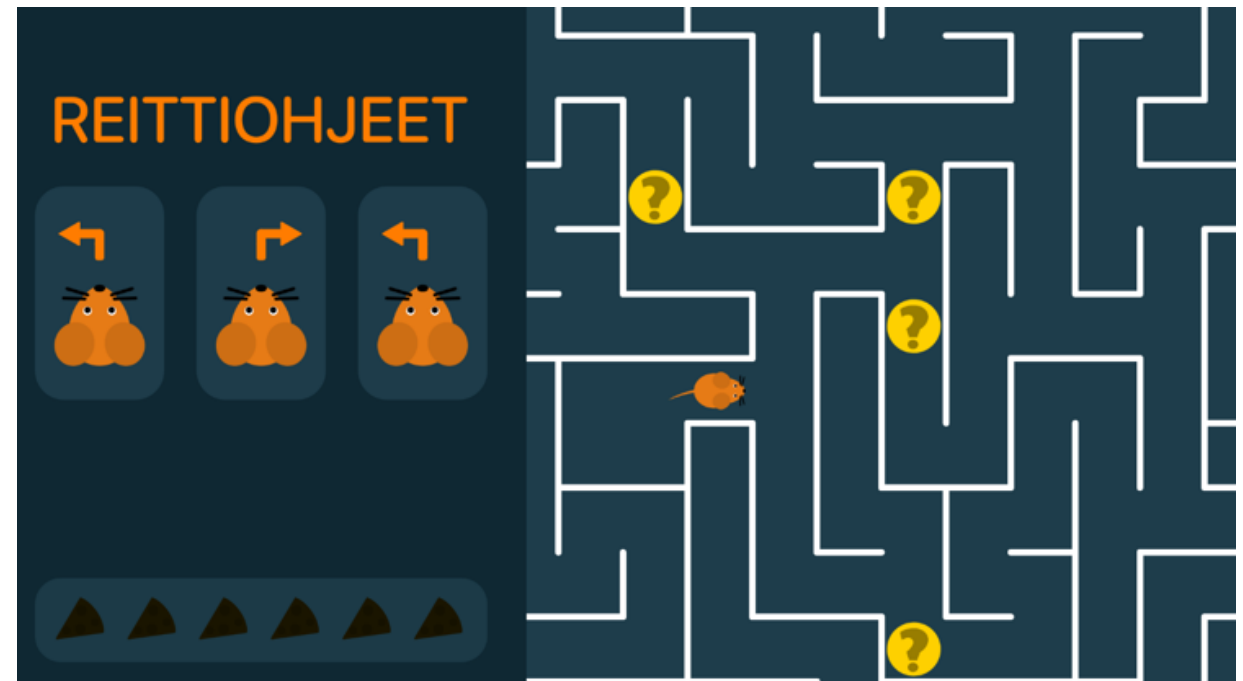
- Hyllyssä olevan tabletin pääsykoodi lamputa: **5239**





5. Huone

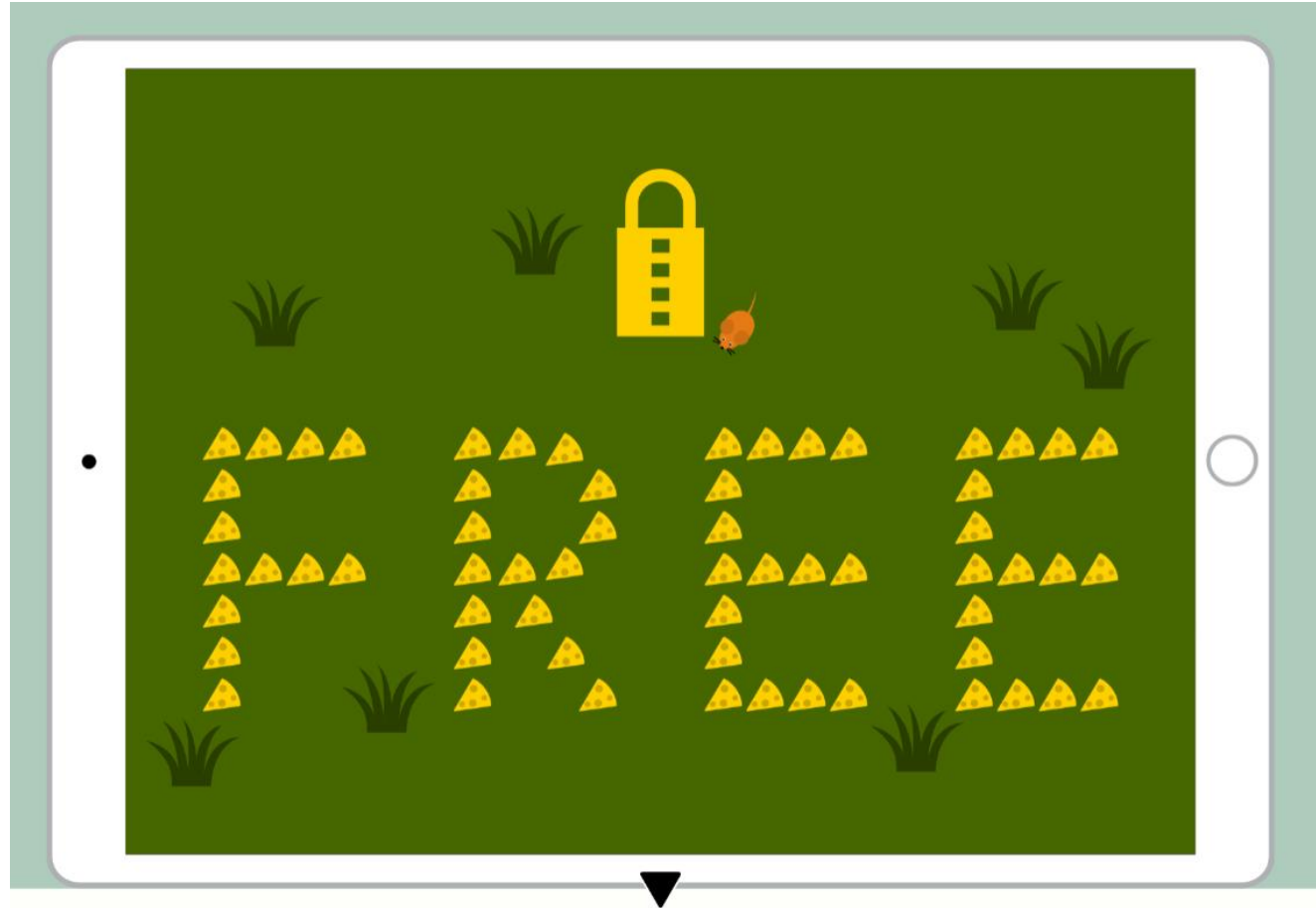
- Labyrintin reitin selvittäminen





5. Huone

- Oven lukon kirjainkoodi: **FREE**





6. Huone





6. Huone

- Esineiden / asioiden yhdistäminen toisiinsa



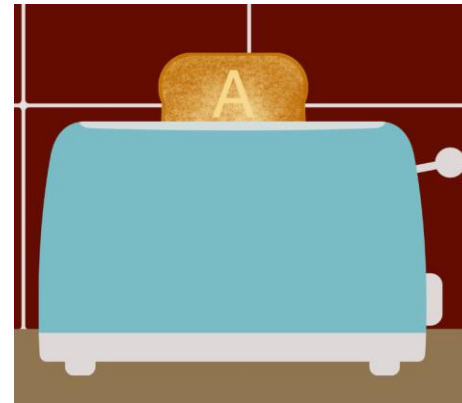
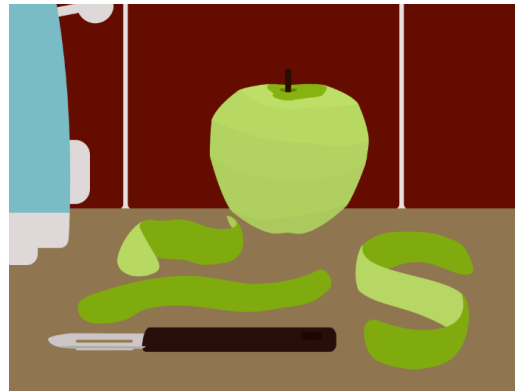
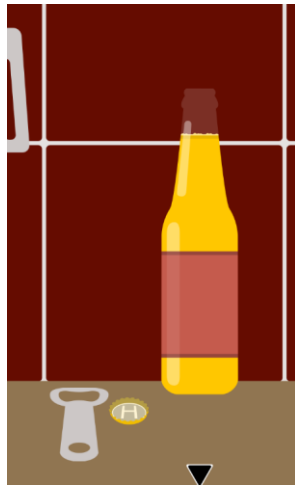
Kuva seinällä
Pullo, omena, leipä ja sitruuna





6. Huone

- Kaapin lukon kirjainkoodi: **HSAC**



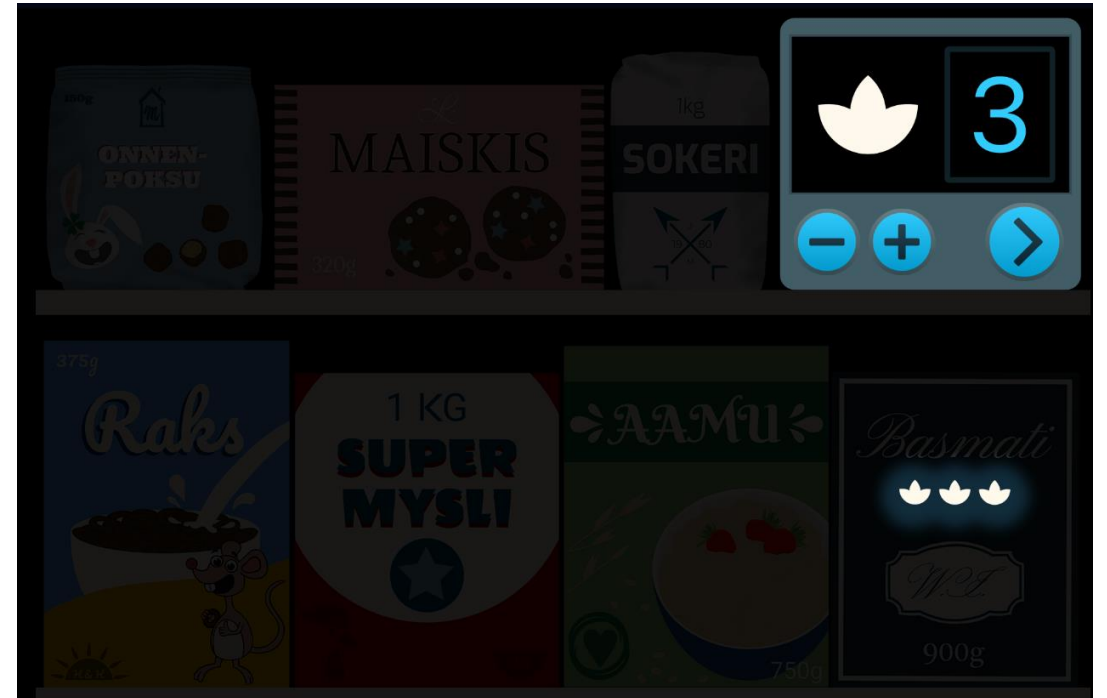
Kirjainten järjestys





6. Huone

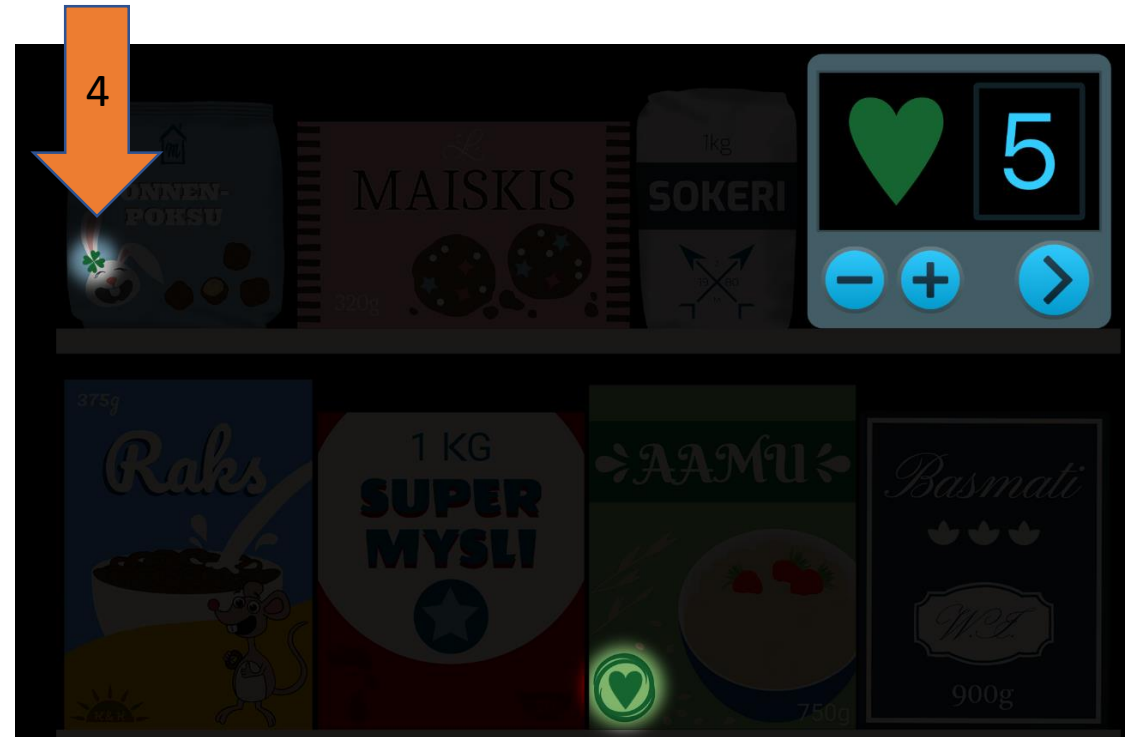
- Kuvioiden määrän etsiminen paketeista 1





6. Huone

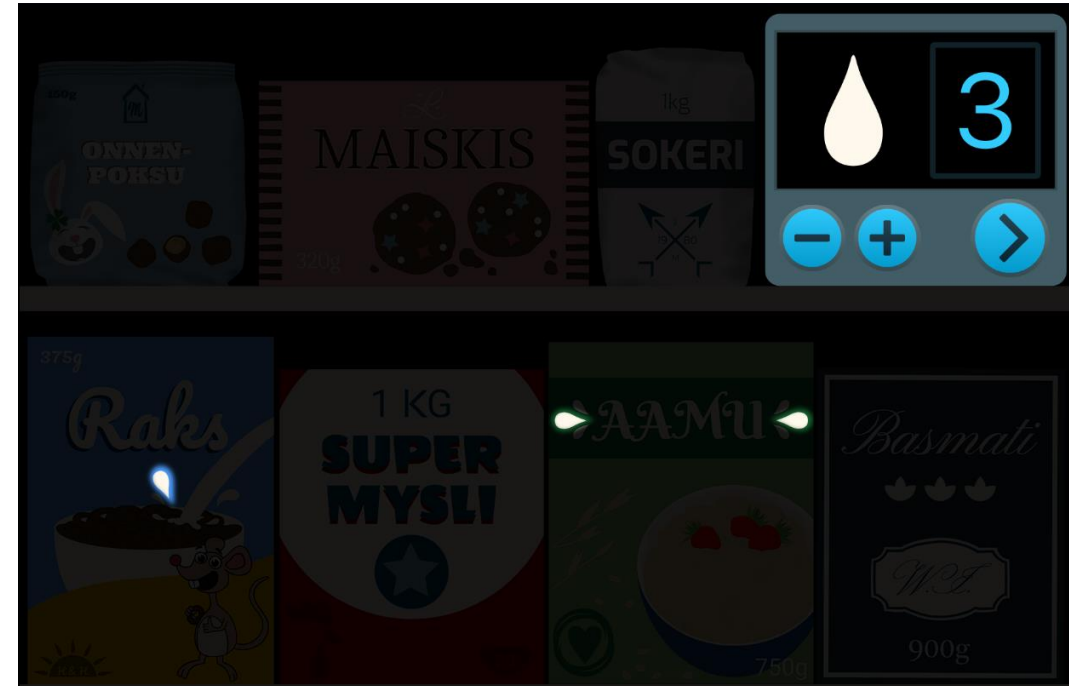
- Kuvioiden määrän etsiminen paketeista 2





6. Huone

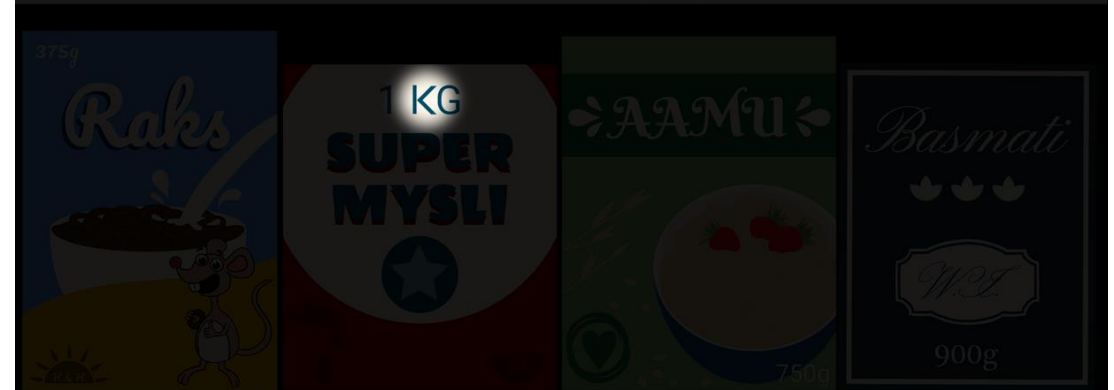
- Kuvioiden määrän etsiminen paketeista 3





6. Huone

- Kuvioiden määrän etsiminen paketeista 4





6. Huone

- ELLI ? Lukko kiertynyt ylösalaisin
- Kirjaimet kiertyvät huoneen oven numerokoodiksi: **1773**

