



# KANTTI

PELI

KANTTI® 1.0

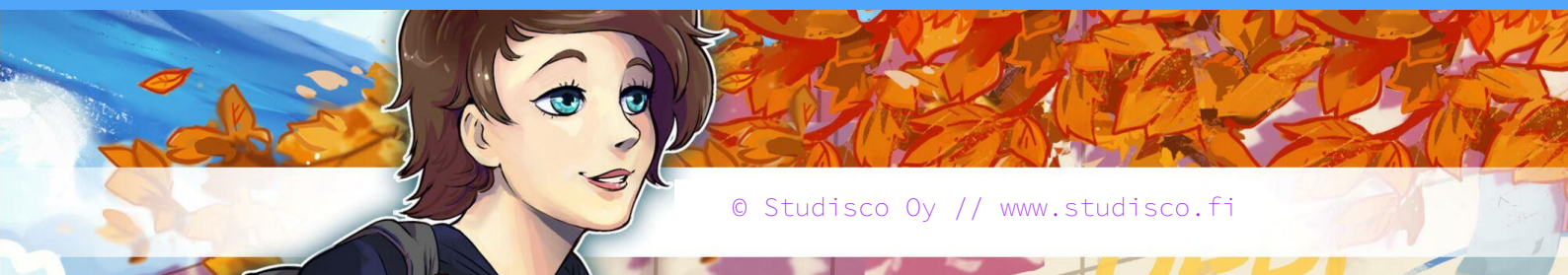
KÄYTTÖOHJEET



studisco  
GAMES

# SISÄLLYSLYETTELO PÄIVITETTY 21.11.2024

<b>TUOTTEEN KÄYTTÖNOTTO</b>	<b>3</b>
KANTTI ASENNUSPAKETIN KÄYTTÖ .....	4
TILIEN KUVAUKSET.....	6
<b>REKISTERÖITYMINEN:</b>	<b>7</b>
MPASSID-TUNNISTAUTUMINEN .....	7
VALVOJA: ORGANISAATIOLISENSSIN AKTIVOINTI JA KIRJAUTUMINEN MPASSID-TUNNISTAUTUMISELLA .....	7
PELAAJA: KIRJAUTUMINEN MPASSID-TUNNISTAUTUMISELLA .....	9
<b>REKISTERÖITYMINEN: KANTTI®-TUNNUS</b>	<b>10</b>
VALVOJATILIN REKISTERÖIMINEN .....	10
KOHDISTETUN PELAAJATILIN REKISTERÖIMINEN .....	12
<b>ANONYYMIN PELAAJATILIN LUOMINEN</b>	<b>14</b>
<b>TILIEN HALLINTA</b>	<b>16</b>
ORGANISAATION VAIHTAMINEN .....	16
VALVOJATILIN ORGANISAATION VAIHTAMINEN .....	16
PELAAJATILIN ORGANISAATION VAIHTAMINEN .....	16
KANTTI®-TUNNUKSEN SIIRTÄMINEN MPASSID-TUNNUKSEEN .....	17
VALVOJATILIN TUNNISTAUTUMISEN VAIHTAMINEN .....	17
PELAAJATILIN TUNNISTAUTUMISEN VAIHTAMINEN .....	18
MPASSID-TUNNUKSEN SIIRTÄMINEN KANTTI®-TUNNUKSEEN .....	19
TILIN POISTAMINEN .....	20
KOHDISTETUN TILIN POISTAMINEN .....	20
ANONYYMIN TILIN POISTAMINEN .....	21
<b>VALVOJAN ALUSTAN KÄYTTÖ</b>	<b>22</b>
DIGITAALISEN LUOKKAHUONEEN LUOMINEN .....	22
HUONEEN POISTAMINEN.....	23
PELAAMISEN ALOITTAMINEN.....	24
SISÄLLYSLUETTELOKSEN KÄYTTÄMINEN.....	26
HUONEEN YLEISET ASETUKSET .....	27
PELAAJIEN AKTIIVISUUDEN SEURANTA .....	27
POPUP-ILMOITUS PELAAJILLE .....	28
PELAAJAN NÄKYMÄ PELAAJAN ALUSTALLA .....	29
PELAAJAN YKSILÖLLISTEN ASETUKSIEN MÄÄRITTÄMINEN JA SEURANTA .....	30
KIELEN VALINTA .....	31



## Tuotteen käyttöönotto

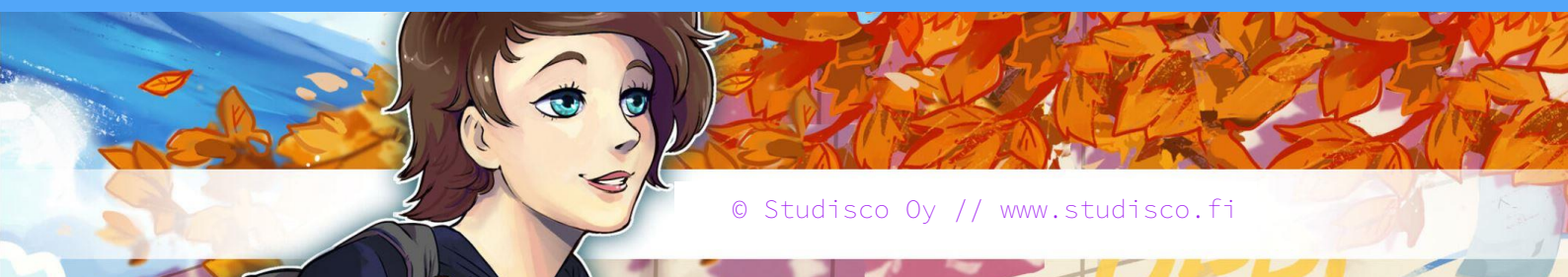
Valvojatilin käyttöönotto on mahdollista tehdä nettiselaimessa [playkantti.fi](http://playkantti.fi). Valvojatilin käyttäjä tarvitsee rekisteröityessään lisenssikoodin, joka on toimitettu Organisaatiolisenssin tilanneelle henkilölle.

Huom! Pelaajatilin saa rekisteröityä nettiselaimen kautta, mutta peliä voi pelata ainoastaan lataamalla Kantti 1.0-sovelluksen.

Pelaajalle Kantti® 1.0- sovellus on saatavilla Google Play-kaupasta Android- ja Chromebook-laitteille. Windows-laitteille Kantin saa asennettua joko kokonaisversiona Microsoft Store-kaupasta tai Studiscon Kantti® - asennuspaketilla, joka toimitetaan tilauksen yhteydessä. Linux-laitteilla käytettävä peli on mahdollista ladata Playkantin nettisivuilta.

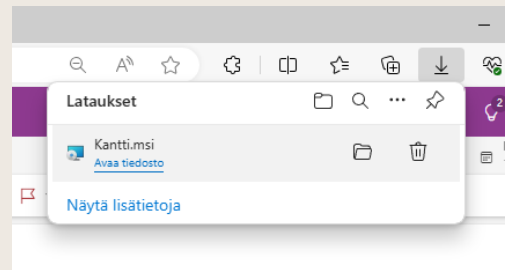
Opinsys:n ylläpitämiä Linux-laitteita käyttäville opetuspelejä toimitetaan automaattisesti ja se löytyy näytön vasemmasta (M -> Pelit -valikosta).

Pelaajatilit on kytketty yhteen ostettuihin Valvojatileihin, joten Pelaaja ei tarvitse lisenssikoodia rekisteröityessään. Pelaaja pääsee peliin Valvojatilin haltijan antamalla huonekoodilla rekisteröitymisen jälkeen.



## Kantti asennuspaketin käyttö

1. Peli tulee näkyviin selaimen lataukseen sekä tietokoneen resurssienhallintaan osioon **"Ladatut tiedostot"**. Klikkaa tiedostoa ja toimi avautuvan ikkunan ohjeiden mukaisesti.

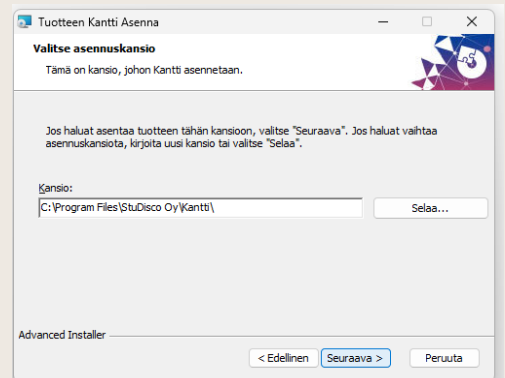


2. Klikkaa **"Seuraava >"** painiketta.

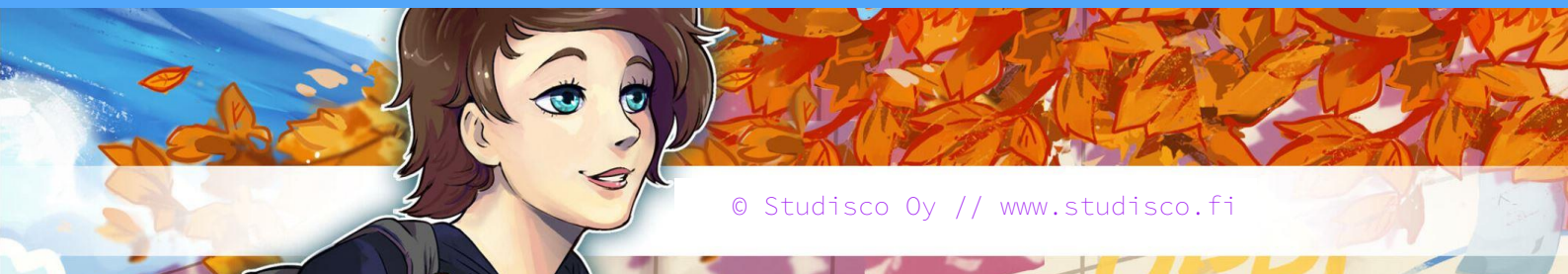
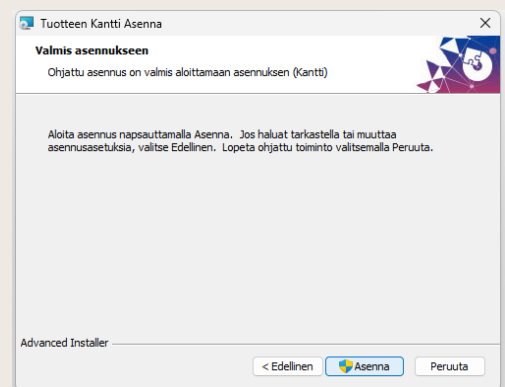


3. Valitse mihin kansioon peli tallennetaan. Suositus: Valitse se kansio minkä laite automaattisesti tarjoaa.

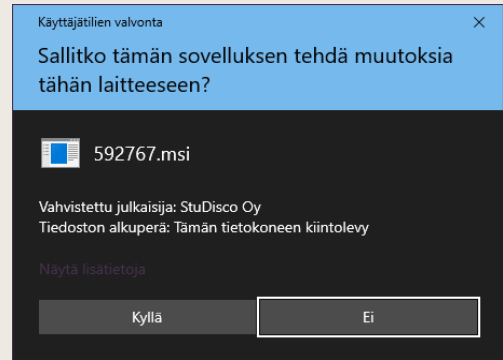
Valinnan jälkeen klikkaa **"Seuraava >"** painiketta.



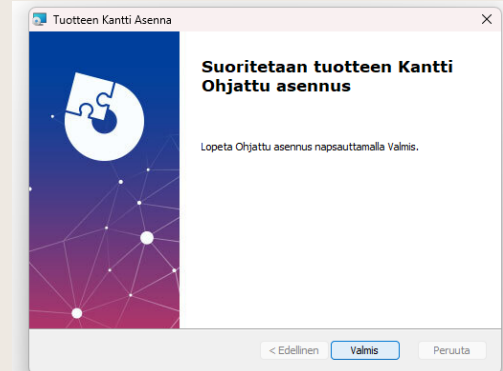
4. Klikkaa **"Asenna"** painiketta.



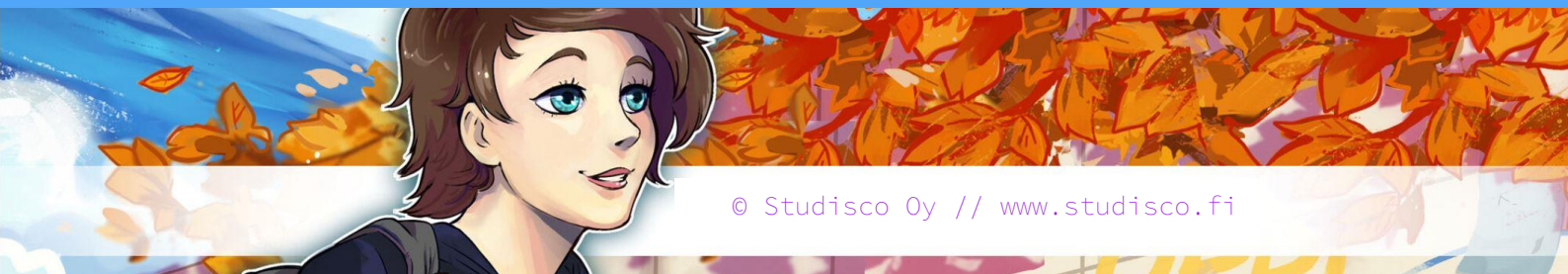
5. Klikkaa **“Kyllä”** painiketta ja salli sovelluksen tehdä muutoksia, jolloin lataus alkaa. (Tämä Pop-up ikkuna tulee vain, jos asennus tehdään kaikille käyttäjille.)



6. Klikkaa **“Valmis”** painiketta.



7. Peli ilmestyy työpöydälle ja löytyy laitteen tiedostoista, kun etsii sanalla **“Kantti”**.



## Tilien kuvaukset

Rekisteröitynyt käyttäjä ”Kohdistettu tili”: Organisaatiolla on nimetyt Valvojatilin haltijat, esimerkiksi opettaja ja nimetyt Pelaajatilin haltijat, esimerkiksi oppilaat. Kohdistettu tili sopii kouluille ja muille organisaatioille, jotka tietävät, ketkä organisaatiossa käyttävät Kantti® 1.0 opetuspelejä.

Valvojatilit ovat kiinnitetty organisaationlisenssiin sen voimassaolon ajan, vaikka tilin rekisteröinyt henkilö poistuisi organisaatiosta. Muutoksen tapahtuessa Valvojatilin haltijan tulee poistaa tilinsä Kantista ks. Sivun 20 Kohdistetun tilin poistaminen.

### Ohje peliin liittymiseen kohdistetulla Pelaajatilillä:

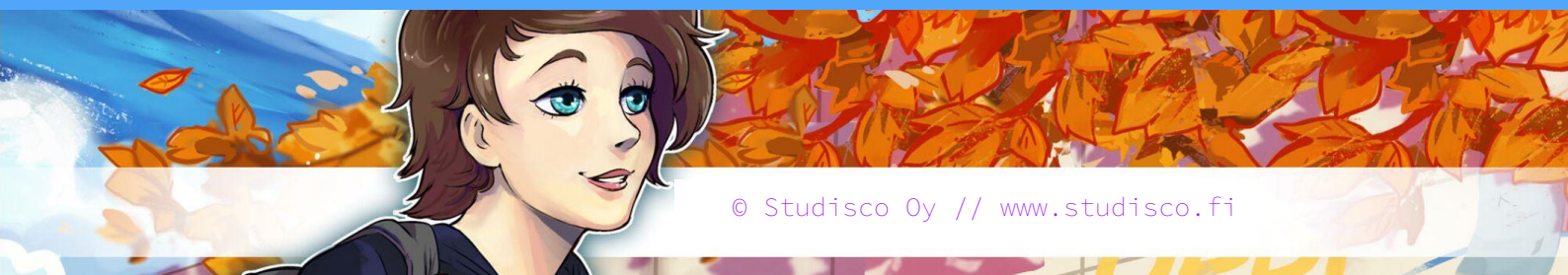
- Valvoja pyytää pelaajia asentamaan pelin laitteilleen ja luomaan käyttäjätilin tiedoilla etunimi, sukunimi, sähköposti tai kirjautumalla peliin OPH:n MPASSid tunnistautumisella.

Valvoja luo digitaalisen luokahuoneen, ilmoittaa huone koodin pelaajille ja ohjeistaa pelaajia liittymään luokahuoneeseen. Ks. sivu 22 Digitaalisen luokahuoneen luominen.

**Valvojan luoma Pelaajatiili ”Anonyymi tili”:** Organisaatiolla on vaihtuvat Pelaajatilien käyttäjät ja Pelaajatilien käyttäjiä ei voida määrittää pysyvästi. Anonyymi tilityyppi sopii esimerkiksi nuorisotaloille tai muille organisaatioille, missä ei pystytä määrittämään opetuspeleiden käyttäjiä.

- Valvoja kirjautuu digitaaliseen aulaan ja painaa **”Luo pelaajatilejä”** painiketta. Ks sivu 14. Anonyymien pelaajatilien luominen
- Valvoja määrittää tarvittavan Pelaajatilien määrän. Maksimi määrä on organisaatiolisenssiin ostettujen Pelaajatilien määrä.
- Kantti® luo valitun määrän käyttäjänimi/salasanapareja ja lähettää ne sisään kirjautuneen Valvojatilin haltijan sähköpostiin.
- Valvoja päättää itse, kuinka hän jakaa käyttäjänimet ja niiden salasanat pelaajille.

GENEROIDUT TUNNUKSEN EIVÄT SISÄLLÄ HENKILÖTIETOJA, JOTEN TUNNUKSEN VOIVAT OLLA ESILLÄ ESIMERKIKSI HUONEEN SEINÄLLÄ.



## Rekisteröityminen:

### MPASSid-tunnistautuminen

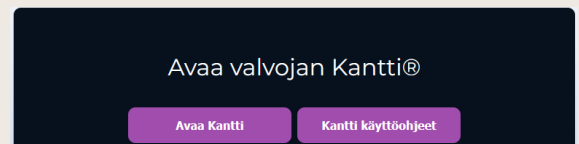
Kantti 1.0 opetuspelejä tukee Opetushallituksen ylläpitämää MPASSid -tunnistautumista. Mikäli organisaatiossa käytetään MPASSid -tunnistautumista seuraa alla olevia ohjeita.

### Valvoja: Organisaatiolisenssin aktivointi ja kirjautuminen MPASSid-tunnistautumisella

Valvojan alustan avaamisen yhteydessä Valvoja valitsee MPASSid -tunnistautumisen.

Ensimmäisellä käyttökerralla Kantti® kysyy tunnistautumisen jälkeen Organisaatiolisenssikoodin, joka pitää aktivoida. ks. kohta 4.

1. Avaa [playkantti.fi](http://playkantti.fi) -nettisivu selaimessasi ja klikkaa "**Avaa Kantti**" -painiketta, joka löytyy etusivulta.



2. Valitse kieli ja klikkaa "**It's game time**" -painiketta.

Kielivaihtoehdot:

*suomi*

*ruotsi*

*englanti*

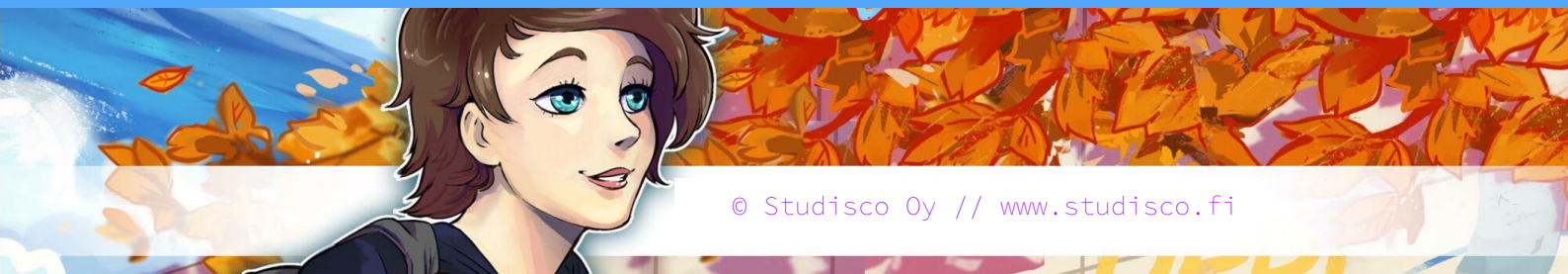


3. Klikkaa "**MPASSid**" painiketta, etene MPASSid vaiheiden mukaisesti, jolloin kirjaudut Kanttiin MPASSid tunnuksellasi.



4. **Ensimmäisellä tunnistautumiskerralla**  
avautuu automaattisesti  
Organisaatiolisenssin aktivoimisikkuna.

Kirjoita Organisaatiolisenssikoodi  
**"Lisenssikoodi"** tekstikenttään ja  
klikkaa **"Aktivoi"** painiketta.





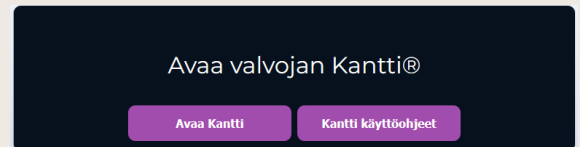
## Pelaaja: Kirjautuminen MPASSid-tunnistautumisella

Kantti® opetuspelin avaamisen yhteydessä Pelaaja valitsee MPASSid -tunnistautumisen.

1. Avaa Kantti® 1.0 sovellus.  
Mikäli sinulla ei ole Kantti 1.0 sovellusta, lataa se Kantin nettisivuilta löytyvistä latauslinkeistä [playkantti.fi](http://playkantti.fi).
2. Valitse kieli ja klikkaa **"It's game time"** -painiketta.  
Kielivaihtoehdot:  
*suomi*  
*ruotsi*  
*englanti*
3. Klikkaa **"MPASSid"**, painiketta, etene MPASSid vaiheiden mukaisesti, jolloin kirjaudut Kanttiin MPASSid tunnuksellasi.

Pelaaja ohjautuu peliin automaattisesti tunnistautumisen jälkeen

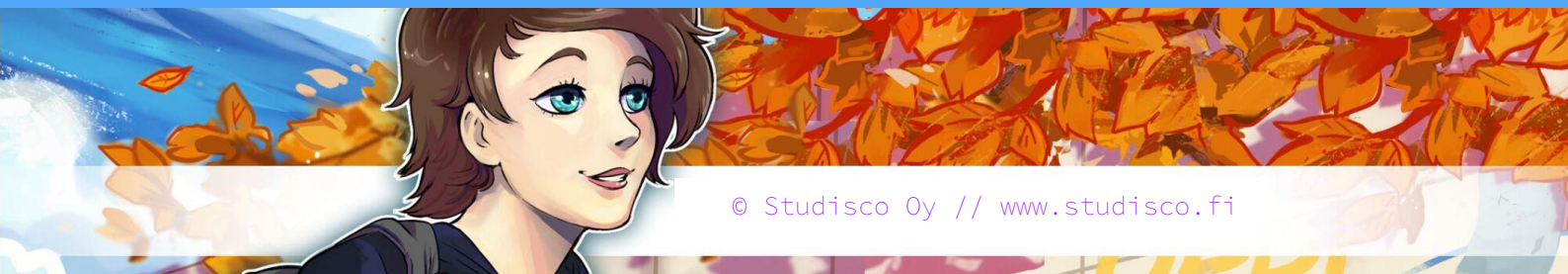
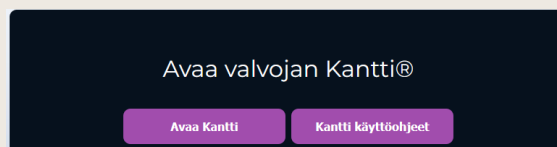
Pelaajatilin kytkeytyy koulun Organisaatiolisenssiin, kun pelaaja liittyy ensimmäisen kerran valvojan luomaan digitaaliseen luokahuoneeseen huonekoodilla.



# Rekisteröityminen: Kantti®-tunnus

## Valvojatilin rekisteröiminen

1. Avaa [playkantti.fi](http://playkantti.fi) -nettisivu selaimessasi ja klikkaa "**Avaa Kantti**" -painiketta, joka löytyy etusivulta.
2. Valitse kieli ja klikkaa "**It's game time**" -painiketta.  
Kielivaihtoehdot:  
*suomi*  
*ruotsi*  
*englanti*
3. Klikkaa "**Kantti®-tunnus**", jolloin kirjautumisikkuna aukeaa.
4. Klikkaa "**Rekisteröidy tästä**", jolloin rekisteröitymisikkuna aukeaa.



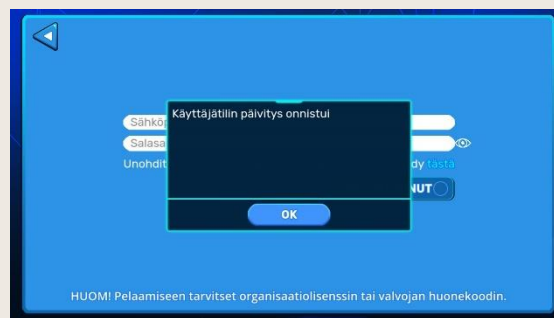
5. Kirjoita käyttäjänimi, sähköposti ja luo vahva salasana ja aktivoi **"Olen valvoja"** ruutu.



6. Kirjoita Organisaatiolisenssikoodi **"Lisenssikoodi"** tekstikenttään ja klikkaa **"Rekisteröidy"** painiketta.



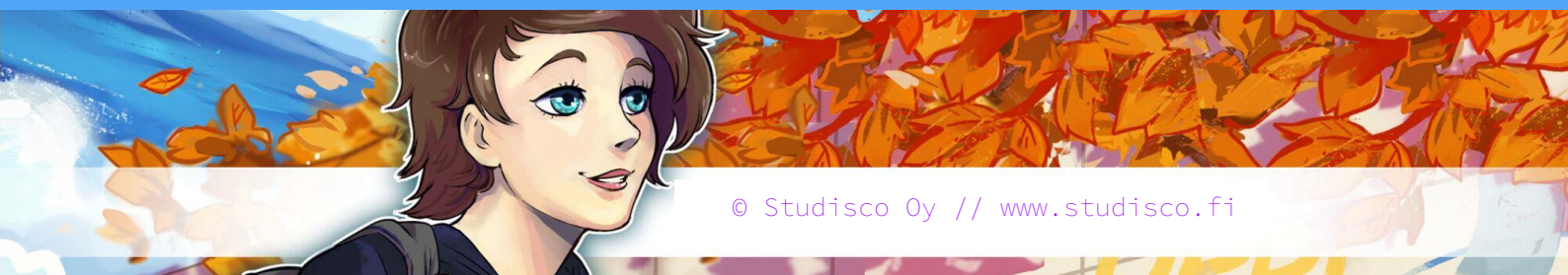
7. **"Käyttäjätilin luominen onnistui"** -ikkuna aukeaa. Klikkaa **"OK"** painiketta ja aktivoi tili sähköpostiisi saapuneella aktivointilinkillä vuorokauden sisällä. Tarkista myös roskapostisi.



Kirjautumissivu aukeaa automaattisesti rekisteröitymisen jälkeen.

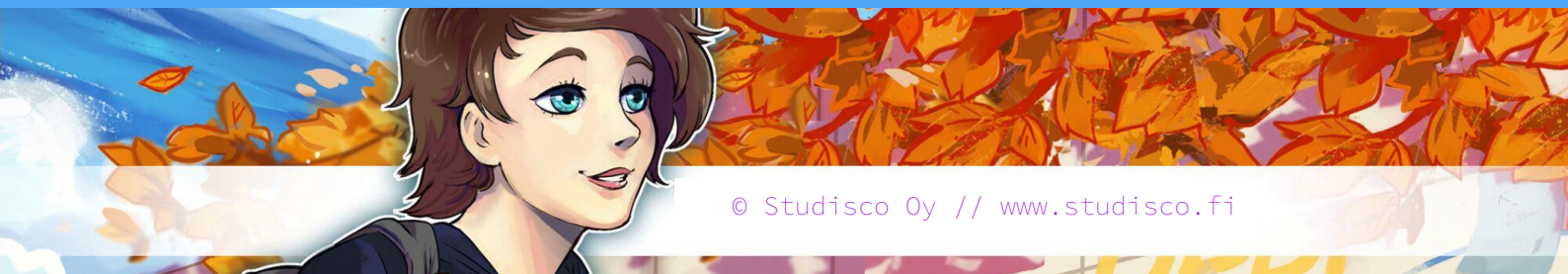
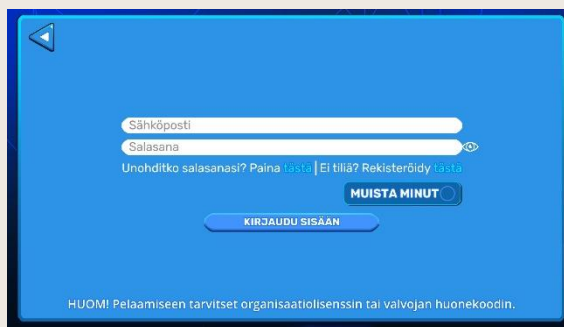
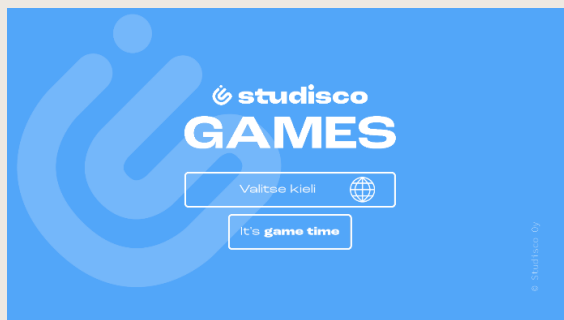
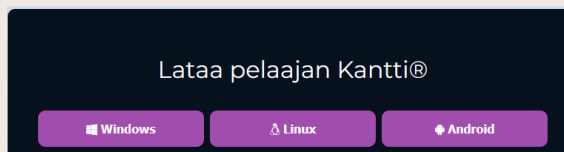
Voit kirjautua luomallasi käyttäjätilillä vasta tilin aktivoinnin jälkeen.

8. Kun olet aktivoinut tilin voit aloittaa Kantti®-pelin käytön kirjautumalla sisään [playkantti.fi](http://playkantti.fi) -nettiselaimessa Kantti®-tunnuksillasi.

## Kohdistetun pelaajatilin rekisteröiminen

1. Avaa Kantti 1.0 sovellus.  
Mikäli sinulla ei ole Kantti 1.0 sovellusta, lataa se Kantin nettisivuilta löytyvistä latauslinkeistä [playkantti.fi](http://playkantti.fi).
2. Valitse kieli ja klikkaa **"It's game time"** -painiketta.  
Kielivaihtoehdot:  
*suomi*  
*ruotsi*  
*englanti*
3. Valitse **"Kantti®-tunnus"**.
4. Klikkaa **"Rekisteröidy tästä"**, jolloin rekisteröitymisikkuna aukeaa.
5. Kirjoita käyttäjänimi, sähköposti ja luo vahva salasana ja klikkaa **"Rekisteröidy"** painiketta.

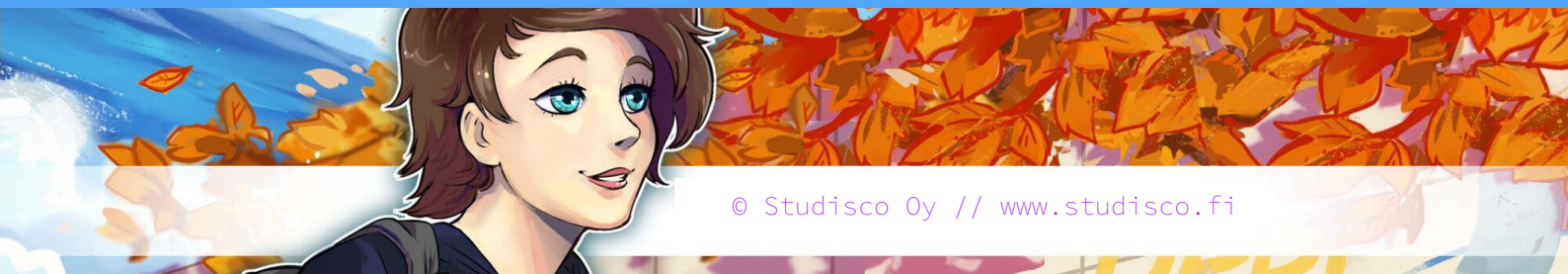
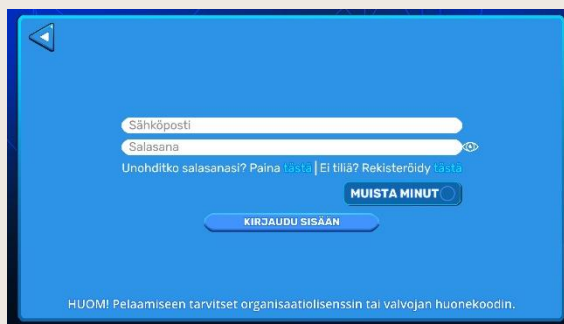
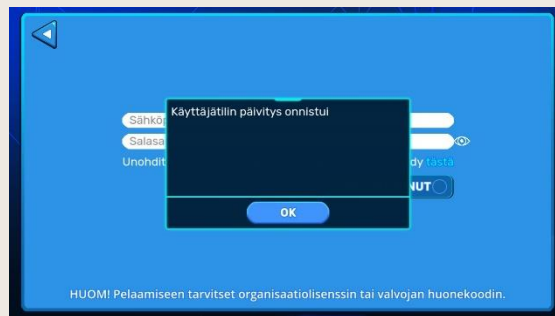


## 6. "Käyttäjätilin luominen onnistui" -

ikkuna aukeaa. Klikkaa **"OK"** painiketta ja aktivoi tili sähköpostiisi saapuneella aktivointilinkillä vuorokauden sisällä. Tarkista myös roskapostisi.

Kirjautumissivu aukeaa automaattisesti rekisteröitymisen jälkeen. Voit kirjautua luomallasi käyttäjätilillä vasta tilin aktivoinnin jälkeen.

7. Kun olet aktivoinut tilin voit aloittaa Kantti-pelin käytön kirjautumalla sisään Kantti 1.0 sovellukseen Kantti® -tunnuksellasi.



## Anonyymin pelaajatilin luominen

Anonyymin pelaajatilin luo Valvoja.

1. Kirjautu sisään Kantti 1.0 peliin [playkantti.fi](http://playkantti.fi) -nettisivulla Valvojana.



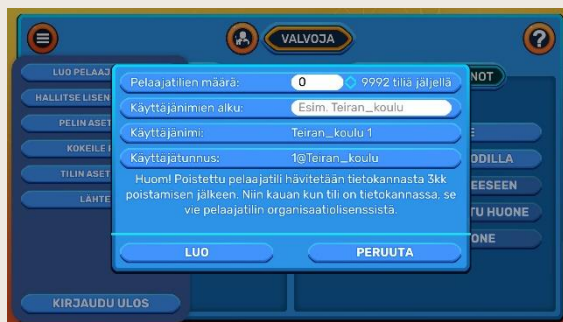
2. Klikkaa Valvojan aulassa vasemmassa yläkulmassa olevaa **"Menu"** painiketta.



3. Klikkaa avautuneesta valikosta **"Luo pelaajatilejä"** painiketta.

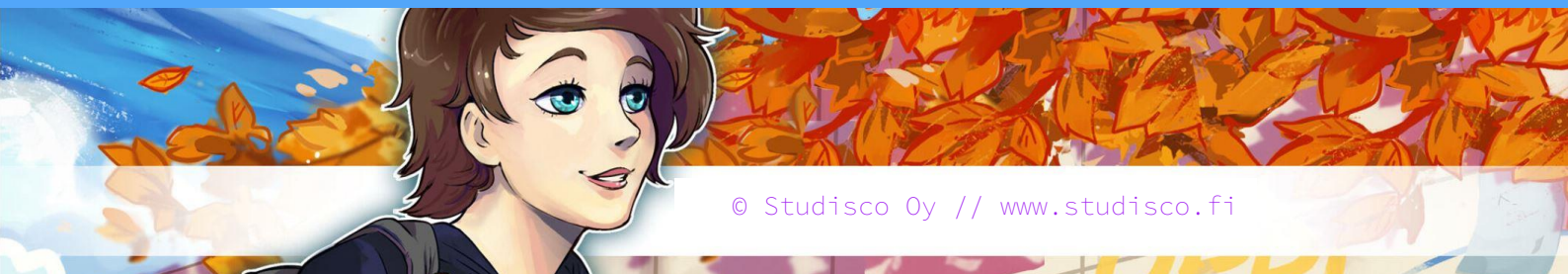
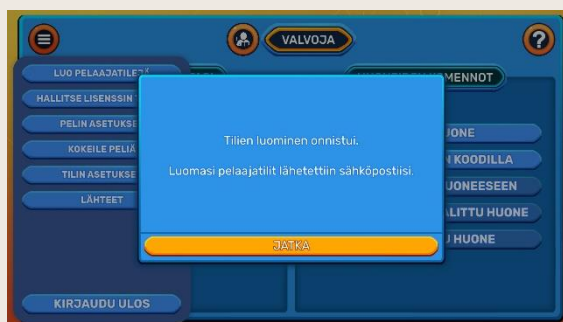
4. Kirjoita tarvittava määrä Pelaajatilejä sekä haluamasi käyttäjänimi -tunnus ja paina **"Luo"** painiketta.  
Esim. organisaation nimi.

Alusta luo pelaajatilit automaattisesti.

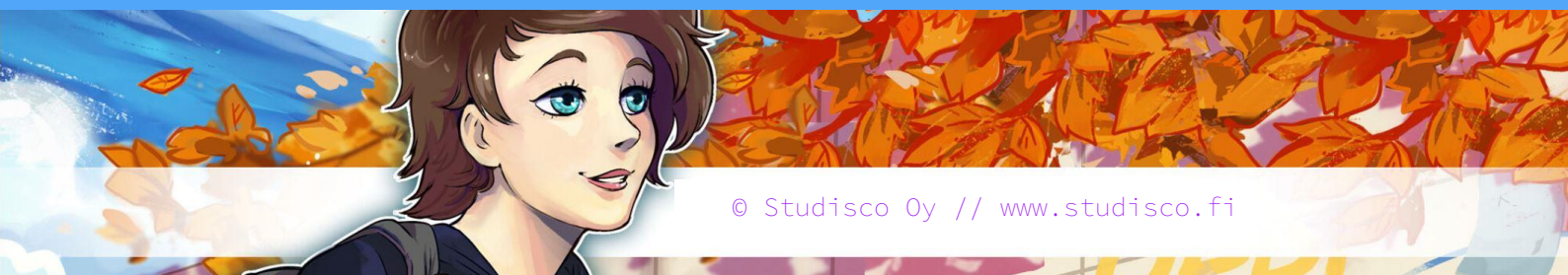
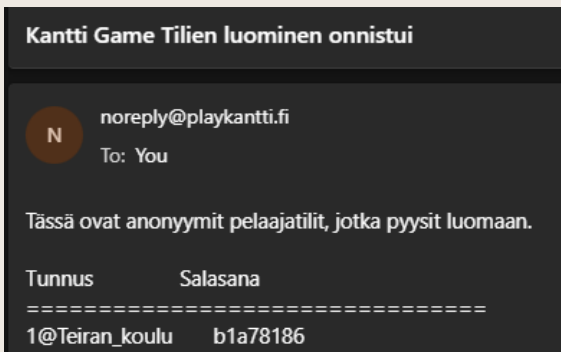


5. Tilien luominen onnistui ikkuna aukeaa. Klikkaa **"Jatka"** painiketta.

Luomasi pelaajatilit lähetetään kirjautuneena olevan Valvojan sähköpostiin. Tarkista myös roskapostisi.



6. Jaa luomasi Pelaajatilit pelaajille haluamallasi tavalla. Esimerkiksi tulostamalla ne paperilla taikka jakamalla sähköisesti.



# Tilien hallinta

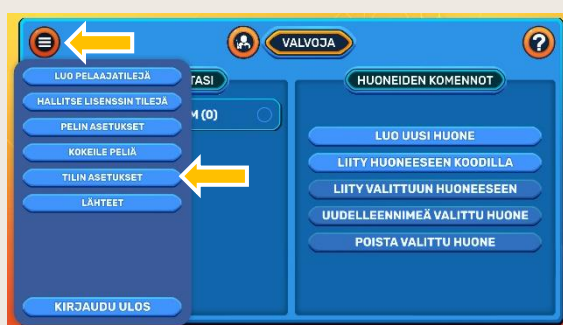
## Organisaation vaihtaminen

Käyttäjätili voi käyttää kerrallaan yhtä Organisaatiolisenssiä. Vaihtaessaan esimerkiksi koulua tai työpaikkaa tilinhaltijan tulee siirtää käyttäjätili uuteen organisaatioon poistaakseen käyttäjätilinsä edellisen organisaation Organisaatiolisenssistä.

Rekisteröityneet Pelaajatilit voivat liikkua vapaasti organisaatioiden välillä, mikäli toisissa Organisaatiolisensseissä on tilaa. Pelaajatili vie siitä Organisaatiolisenssistä paikan, mihin se viimeisimpänä liitetty.

### Valvojatilin organisaation vaihtaminen

1. Kirjautu sisään Kantti 1.0 peliin [playkantti.fi](http://playkantti.fi) -nettisivulla Valvojana.
2. Avaa **Menu** ja valitse **“Tilin asetukset”**.



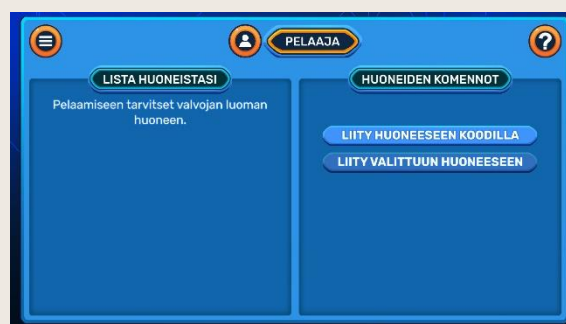
3. Lisää **”Organisaation vaihto”** kohtaan uuden organisaation lisenssikoodi ja klikkaa **“Vaihda organisaatiota”**.



### Pelaajatilin organisaation vaihtaminen

1. Kirjautu sisään Kantti 1.0 peliin [playkantti.fi](http://playkantti.fi) -nettisivulla Pelaajana ja liity uuden organisaation luomaan huoneeseen.

Mikäli Pelaajatili liittyy huoneeseen, jonka Valvoja kuuluu toiseen Organisaatiolisenssiin, alkaa tämä Pelaajatili käyttämään huonetta ylläpitävän valvojan Organisaatiolisenssiä.





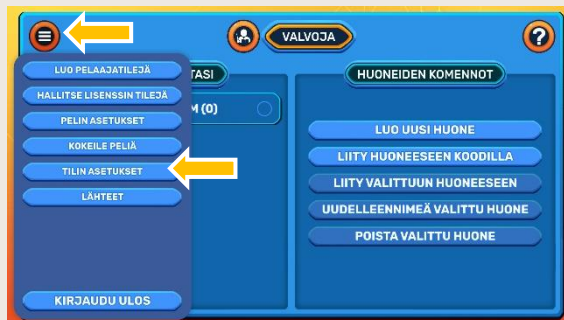
## Kantti®-tunnuksen siirtäminen MPASSid-tunnukseen

Kantti®-tunnus on mahdollista vaihtaa MPASSid-tunnukseen poistamatta alkuperäistä Valvojan- tai Pelaajantiliä.

### Valvojatilin tunnistautumisen vaihtaminen

1. Kirjaudu sisään Kantti 1.0 peliin [playkantti.fi](http://playkantti.fi) -nettisivulla Valvojana alkuperäisellä Kantti®-tunnuksellasi.

2. Avaa **Menu** ja valitse **“Tilin asetukset”**.

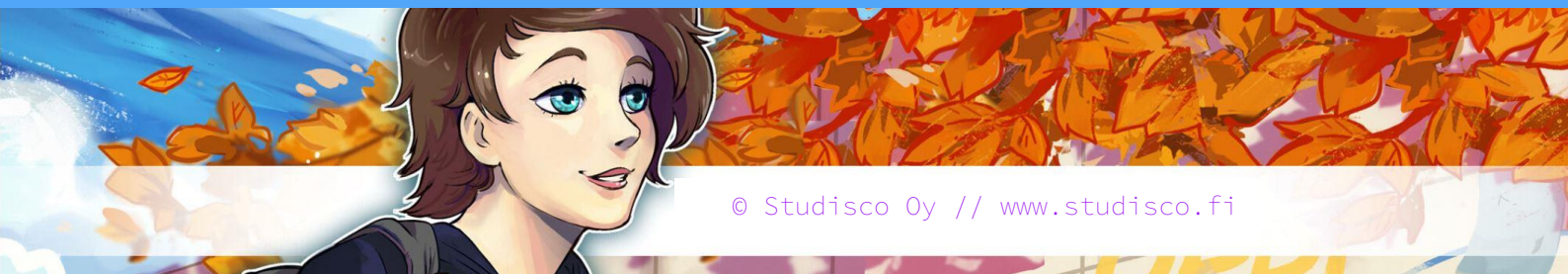


3. Klikkaa **“Yhdistä MPASSid-tunnistautumiseen”**, nettiselaimen aukeaa uusi välilehti, etene MPASSid vaiheiden mukaisesti. Kantti-tunnuksen tiedot ovat nyt siirtyneet MPASSid-tunnukseksi alle.

Sulje MPASSid välilehti ja voit nyt jatkaa Kantin käyttöä normaalisti.



4. Valitse jatkossa **“MPASSid”** tunnistautumistapa ja etene MPASSid vaiheiden mukaisesti.



## Pelaajatiilin tunnistautumisen vaihtaminen

1. Kirjautu sisään Kantti 1.0 peliin Pelaajana alkuperäisellä Kantti®-tunnuksellasi.

2. Avaa **Menu** ja valitse **“Tilin asetukset”**.

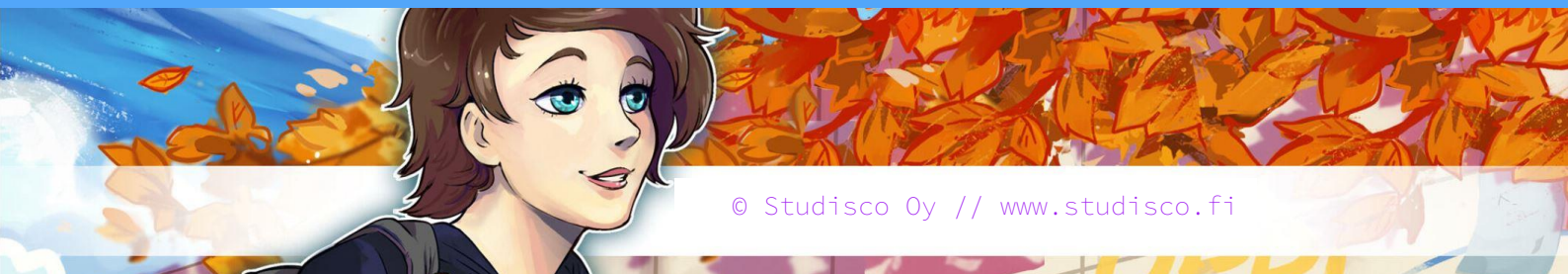


3. Klikkaa **”Yhdistä MPASSid-tunnistautumiseen”**, etene MPASSid vaiheiden mukaisesti. Kantti-tunnuksen tiedot ovat nyt siirtyneet MPASSid-tunnukseksi alle.

Voit nyt jatkaa Kantin käyttöä normaalisti.



4. Valitse jatkossa **”MPASSid”** tunnistautumistapa, etene MPASSid vaiheiden mukaisesti.



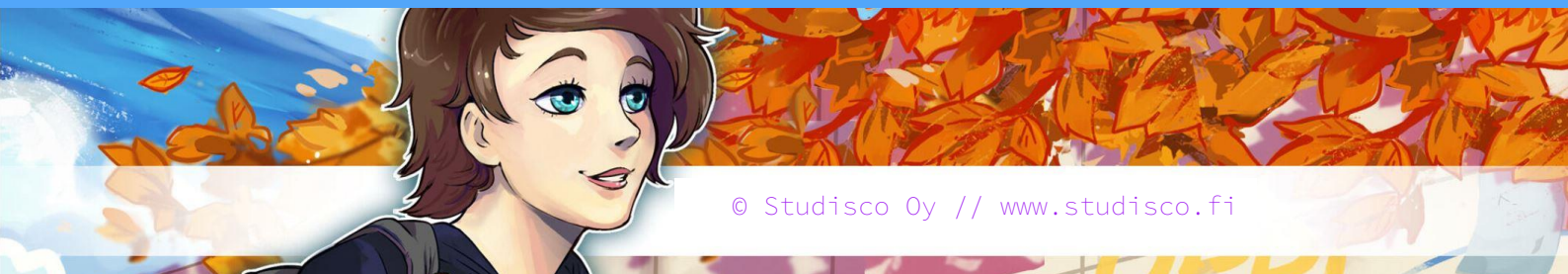
## MPASSid-tunnuksen siirtäminen Kantti®- tunnukseen

Mikäli organisaatiossa muutetaan kirjautuminen MPASSid tunnistautumisesta Kantti®-tunnuksiin Organisaatiolisenssin ollessa voimassa, niin organisaatiolle luodaan uusi Organisaatiolisenssikoodi. Lisenssikoodi tulee aktivoida uudestaan.

Tällaisessa tilanteessa ota yhteyttä tekniseen tukeen.

Sähköposti: [support\(at\)playkantti.fi](mailto:support@playkantti.fi)

Tekninen tuki: +358 44 780 1888



## Tilin poistaminen

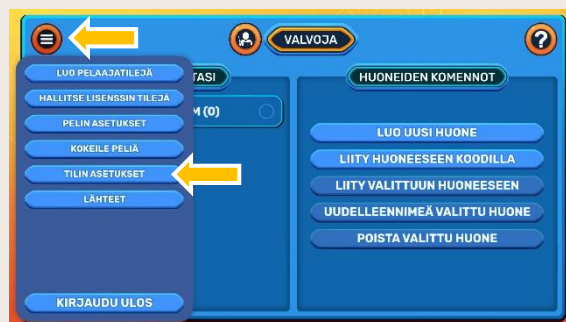
Rekisteröitynyt käyttäjä voi poistaa tilinsä, jonka jälkeen tilin tiedot poistetaan [tietosuojakäytänteiden](#) mukaisesti.

Tilitiedot on mahdollista palauttaa kolmen (3) kuukauden aikana tilin poistamisesta, jonka jälkeen tilin tiedot poistetaan tietokannasta. Tilin palauttamiseksi ota yhteyttä [support\(at\)playkantti.fi](mailto:support@playkantti.fi).

### Kohdistetun tilin poistaminen

Kohdistetun Valvoja- ja Pelaajatilin haltija voi poistaa rekisteröidyn tilin painamalla ”Poista oma tilisi” painiketta ”Menu” painikkeen valikosta.

1. Avaa **Menu** ja valitse **”Tilin asetukset”**.



2. Kirjoita käyttäjänimi ja klikkaa **”Poista oma tilisi”** painiketta.



3. Klikkaa **”Kyllä”** painiketta.



## Anonyymin tilin poistaminen

Anonyymin Pelaajatilin voi poistaa ainoastaan organisaation Valvoja. Anonyymin tilin haltija ei rekisteröidy peliin vaan kirjautuu peliin Valvojan luomana "vierailijana". Tästä syystä tilin poistamista ei ole mahdollista tehdä tililtä itseltään.

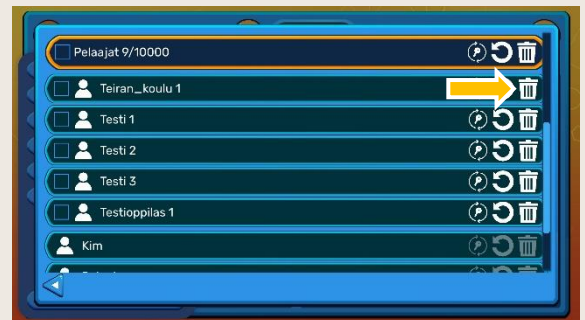
1. Avaa **"Menu"** ja klikkaa **"Hallitse lisenssin tilejä"** painiketta.



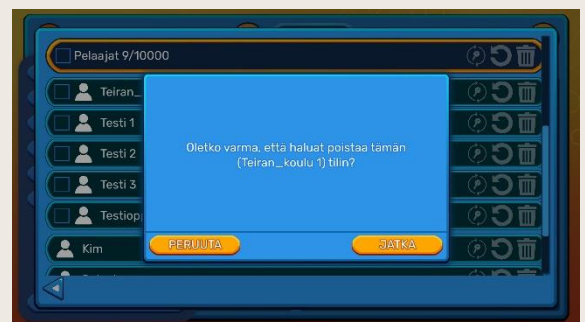
2. Valitse tilit, jotka haluat poistaa klikkaamalla neliöitä ja paina päällimmäistä roskakorikuvaketta

TAI

Poista tietty tili painamalla sen nimen vieressä olevaa roskakorikuvaketta



3. Klikkaa **"Jatka"** painiketta.



# Valvojan alustan käyttö

## Digitaalisen luokkahuoneen luominen

1. Paina **"Luo uusi huone"**.



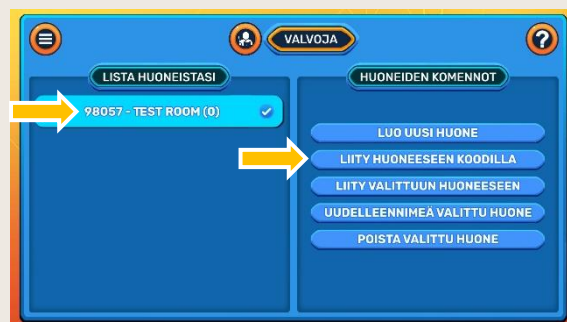
2. Anna Digitaaliselle luokkahuoneellesi haluamasi nimi ja paina **"Jatka"**.



3. Aktivoi luomasi Digitaalinen luokkahuone painamalla ympyrää huoneen nimen vieressä ja klikkaamalla **"Liity valittuun huoneeseen"**.

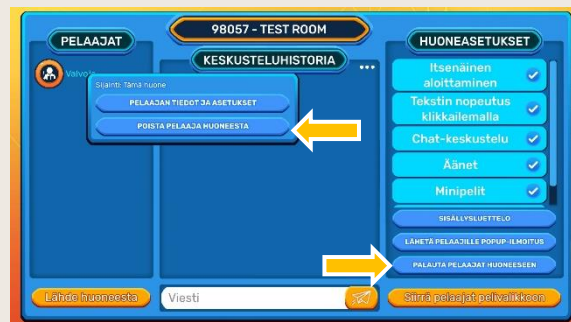


4. Ilmoita pelaajille Digitaalisen luokkahuoneen nimen vieressä näkyvä numerokoodi, joilla pelaajat pääsevät liittymään huoneeseen klikkaamalla **"Liity huoneeseen koodilla"**-painiketta.

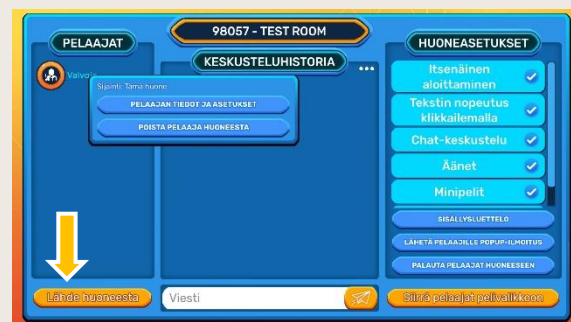


## Huoneen poistaminen

1. Siirrä pelaajat takaisin Digitaaliseen luokkahuoneeseen painamalla “Palauta pelaajat huoneeseen” painiketta. Voit myös palauttaa yksittäisen pelaajan painamalla hiiren oikeaa painiketta pelaajan nimen kohdalla, painamalla “Pelaajan asetuksiin ja painamalla “Palauta pelaaja huoneeseen” painiketta.



2. Digitaalisesta luokkahuoneesta painamalla “Lähde huoneesta” painiketta.

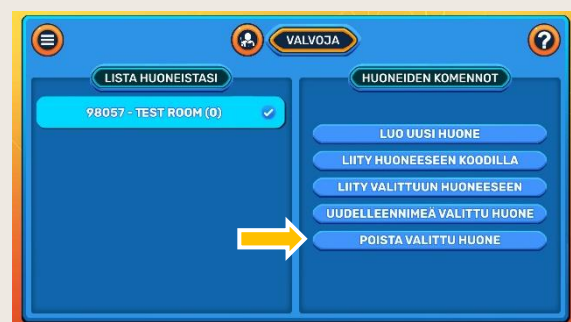


3. Voit poistaa Digitaalisen luokkahuoneen manuaalisesti painamalla “Poista valittu huone” ja painamalla “Jatka”

TAI

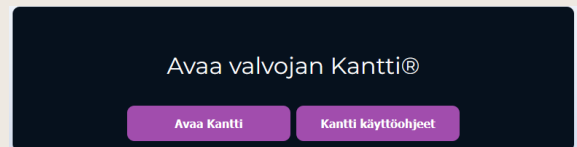
Voit jättää huoneen käyttöön, jolloin pelaajat pääsevät huoneeseen myös opetussession ulkopuolella.

Huom! Huone poistetaan automaattisesti, mikäli sitä ei ole käytetty 10 päivän aikana.



## Pelaamisen aloittaminen

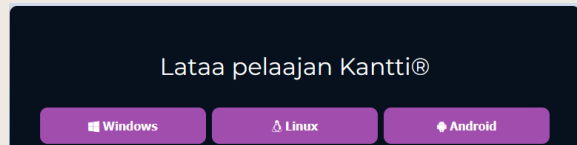
1. Avaa Kantti-pelin **"Valvojan tili"** omalla laitteellasi osoitteesta [playkantti.fi](http://playkantti.fi) kohdasta **"Avaa Kantti"** ja tunnistaudu sisään.



2. Ohjeista pelaajia avaamaan peli.

### Pelin nimi: Kantti 1.0

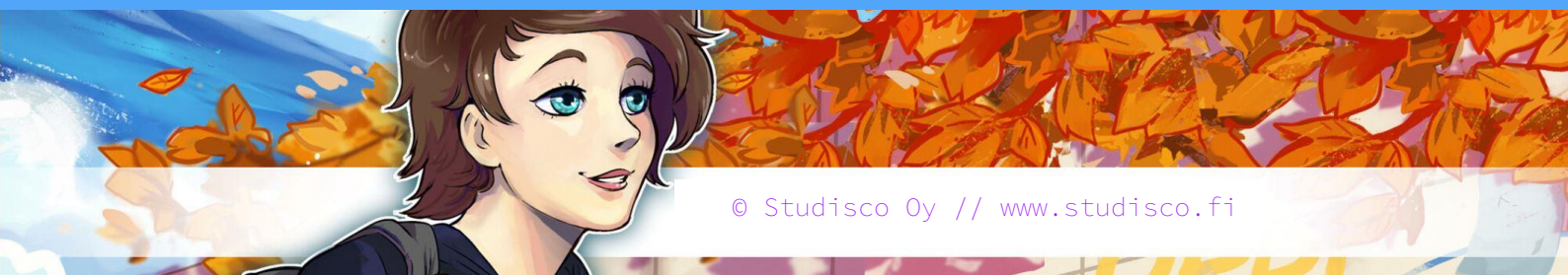
Mikäli pelaajalle ei ole Kantti 1.0 sovellusta, ohjeista lataamaan se Kantin nettisivuilta löytyvistä latauslinkeistä [playkantti.fi](http://playkantti.fi).



3. Ohjeista pelaajia tunnistautumaan sisään peliin valitsemalla **Kantti®-tunnus** tai **MPASSid-tunnistautuminen**.



4. Ilmoita pelaajille luomasi Digitaalisen luokkahuoneen koodi.





5. Pelaajien saavuttua Digitaaliseen luokahuoneeseen paina joko

aktivoimalla **”itsenäinen aloittaminen”**, pelaajat pystyvät siirtymään peliin ja tekemään tehtäviä omaan tahtiin klikkaamalla **”Aloita”** painiketta

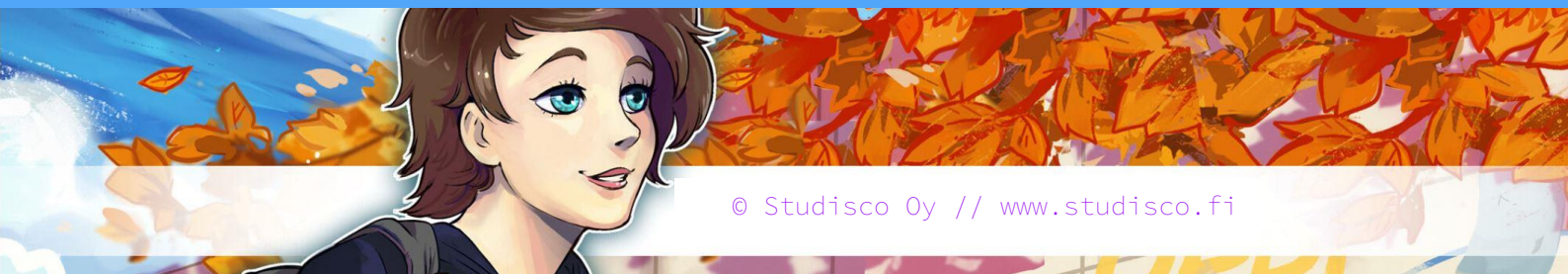
TAI

**”Siirrä pelaajat pelivalikkoon”** -

painiketta, jolloin pelaajat siirretään automaattisesti pelin päävalikkoon, josta he voivat säätää omat asetuksensa sekä aloittaa tarinat omaa tahtia

TAI

sisällysluettelossa sijaitsevaa, tehtävän tason tiivistelmän alta löytyvää, **”Avaa pelaajille”** -painiketta, jolloin pelaajille avataan valittu tarina automaattisesti.



## Sisällysluettelon käyttäminen

1. Määritä pelaajille opetustilanteen sisältö, **"Sisällyluettelo"** -painikkeesta.

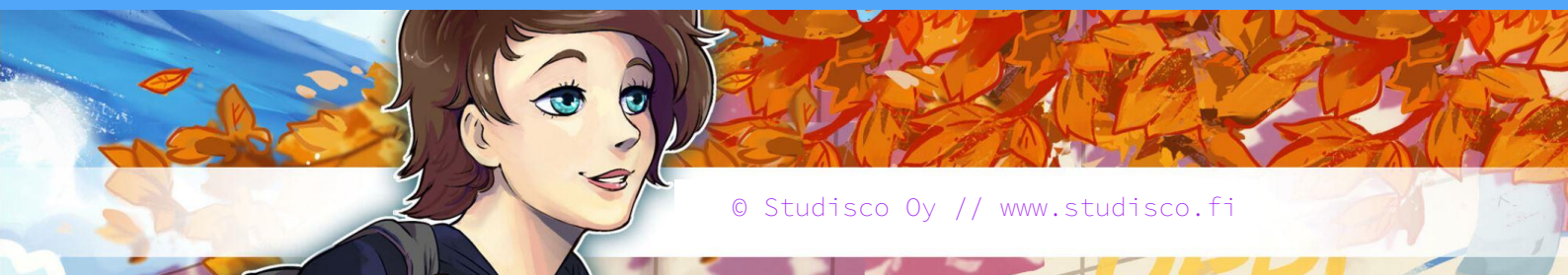
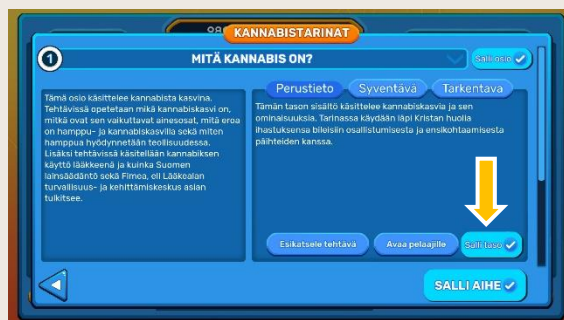


2. Klikkaamalla aiheen **"Kannabistarinat"** tehtävää aukeavat sen tasot.
  - > Perustieto
  - > Syventävä
  - > Tarkentava

Voit määrittää sallitut aiheet, tehtävät ja tasot aktivoimalla **"Salli aihe"** kohdan, yksilöllisesti tai yhteisesti, tilanteen mukaan.



3. Tehtävän tason sisältä löytyy **"Salli taso"** vaihtoehto, josta voit räätälöidä yksityiskohtaisesti sallitut tehtävät ja tasot.



## Huoneen yleiset asetukset

### Itsenäinen aloittaminen

Salli tai estä itsenäinen pelin aloittaminen.

### Tekstin nopeutus klikkailemalla

Salli tai estä pelaajaa pikaklikkailemasta tarinaa.

### Chat-keskustelu

Salli tai estä osallistuminen Chat keskusteluun

### Äänet

Salli tai estä pelin äänet

### Minipeli

Salli tai estä minipelit Visual novel tarinan sisältämät minipelit ja aluekartat.

### Visual Novel-tarinat

Salli tai estä koko Visual novel osuus. Jos estetty, tason aloittaminen vie suoraan tehtävään.



## Pelaajien aktiivisuuden seuranta



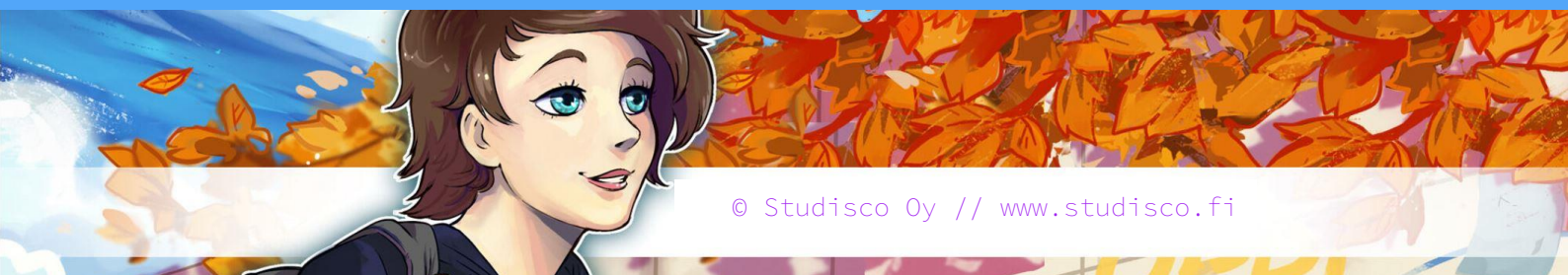
**Vihreä ikoni:** Pelaaja on aktiivinen ja pelaa peliä.



**Keltainen ikoni:** Pelaaja on pelissä, mutta ei pelannut aktiivisesti 2 minuuttiin.

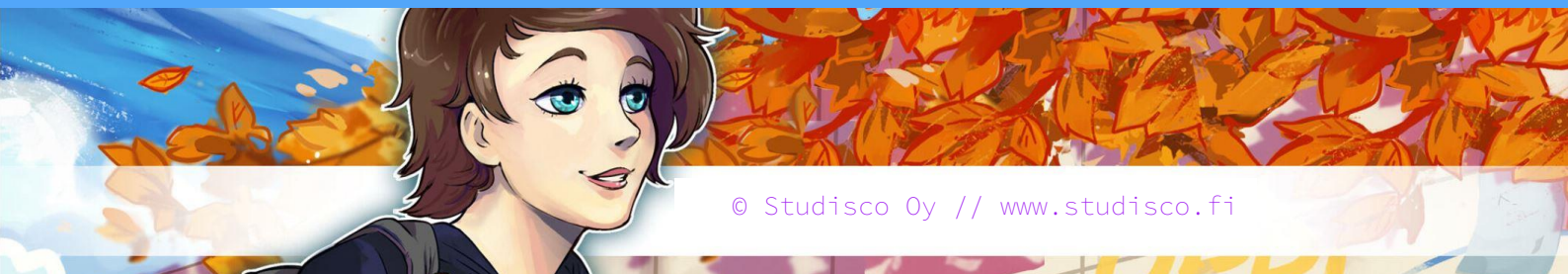
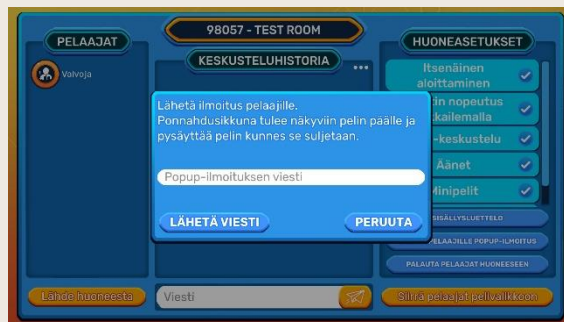


**Punainen ikoni:** Pelaaja ei ole pelissä tai pelaajan yhteys on katkennut. Ohjeista pelaajaa kirjautumaan takaisin sisään.



## Popup-ilmoitus pelaajille

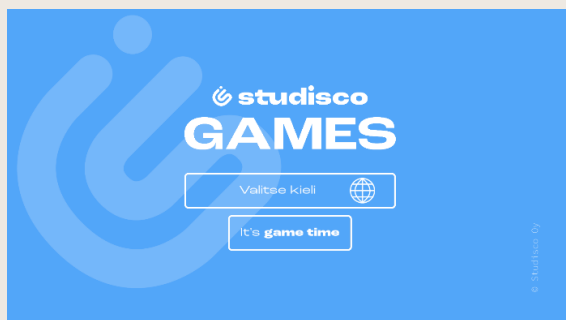
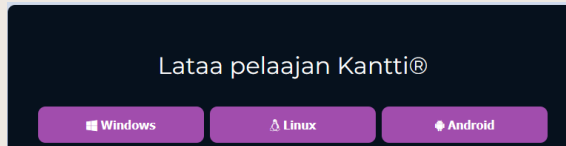
Lähetä pelaajien näytöille Popup-ilmoitus painamalla **“Lähetä pelaajille popup-ilmoitus”**.



## Pelaajan näkymä pelaajan alustalla

Valvoja voi kokeilla ja pelata Kanttia pelaajan alustalla omalla tunnuksella. Valitse pelialustalla kumman näkymän haluat nähdä.

1. Avaa Kantti® 1.0 sovellus.  
Mikäli sinulla ei ole Kantti 1.0 sovellusta, lataa se Kantin nettisivuilta löytyvistä latauslinkeistä [playkantti.fi](http://playkantti.fi).
2. Valitse kieli ja klikkaa **"It's game time"** -painiketta.  
Kielivaihtoehdot:  
*suomi*  
*ruotsi*  
*englanti*



3. Valitse tunnistautumistapa.

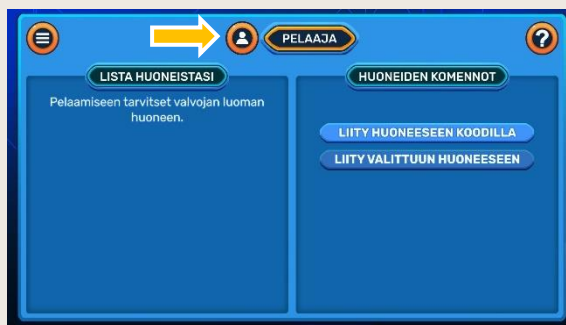


4. Voit vaihtaa roolia painamalla hahmon kuvaa nimesi vieressä

**Valvoja** 

**Pelaaja** 

Pelaaja ei voi liittyä huoneeseen tai pelata Kantti® -peiliä nettiselaimella. Kirjautu peliin Android-sovelluksessa Kantti® 1.0



## Pelaajan yksilöllisten asetusten määrittäminen ja seuranta

Määritä yksilölliset asetukset ja aihealueet pelaajalle sekä seuraa pelaajan etenemistä painamalla hiiren oikeaa painiketta pelaajan nimen kohdalla.

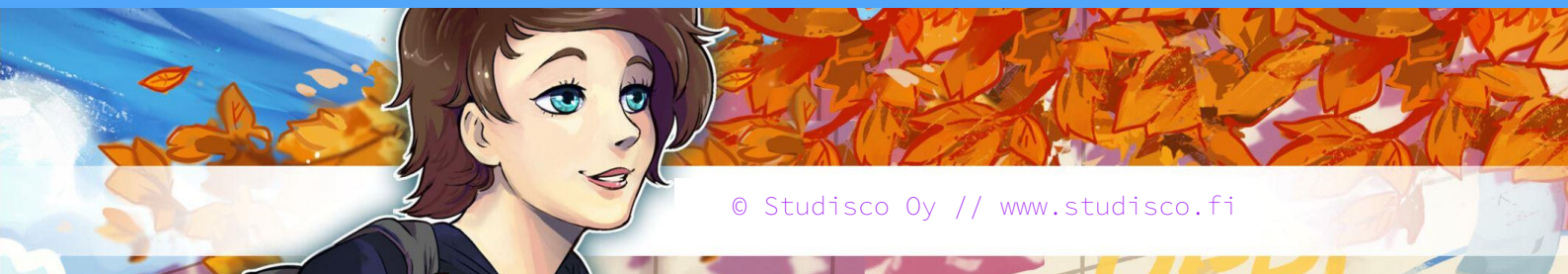
Voit valita useampien pelaajien asetuksia muokattavaksi klikkaamalla pelaajien nimiä hiiren vasemmalla painikkeella. Valitun pelaajan nimi muuttuu siniseksi. Valinta poistetaan samalla tavalla.

**“Poista pelaaja huoneesta”**-painike poistaa pelaajan huoneesta mutta ei estä tätä liittymästä takaisin.

**“Pelaamisen asetukset”**-välilehti on valittujen pelaajien yksilölliset huoneasetukset. Siellä tehdyt muutokset vaikuttavat ainoastaan valittuihin pelaajiin.

Valittujen pelaajien yksilölliset asetukset voi palauttaa yleisiin **“Huoneasetuksiin”** painamalla **“Nollaa pelaajan pelaamisen asetukset”**-painiketta.

**“Tehdyt tehtävät”**-välilehti näyttää, mitkä tasot valittu pelaaja on pelannut läpi. Jos valittuja pelaajia on useampi kuin 1, välilehteä ei näy.



**“Kannabistarinat”** -välilehdellä on valittujen pelaajien **“yksilöllinen sisällysluettelo”**.

Siellä tehdyt muutokset vaikuttavat ainoastaan valittuihin pelaajiin.

Valittujen pelaajien **yksilöllisen sisällysluettelon** asetukset voi palauttaa huoneen yleisen sisällysluettelon asetuksiin painamalla **“Nollaa pelaajan pelaamisen asetukset”**-painiketta **“Pelaamisen asetukset”** -välilehdellä.



## Kielen valinta

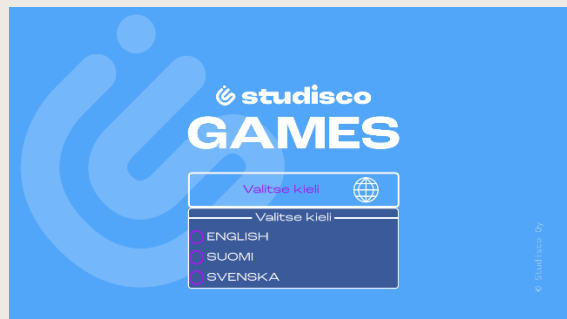
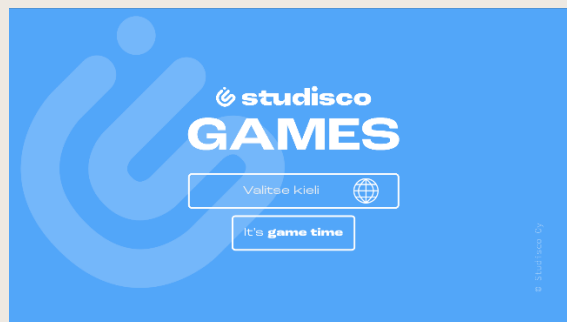
1. Valitse kieli millä pelaat peliä klikkaamalla Valitse kieli painiketta.

Kielivaihtoehdot:

*suomi*

*ruotsi*

*englanti*



2. Klikkaa **“it's game time”** painiketta.

