

# EKAPELIN KÄYTTÖOHJE

1.	Pikaohje Ekapeliin.....	3
2.	Tärkeitä huomioita .....	3
3.	Ekapelin lataaminen.....	4
3.1.	Ekapelin lataaminen Internet Explorer –selaimella .....	4
4.	Käyttäjän tiedot .....	16
4.1.	Näytä käyttäjän pelaajat.....	16
4.2.	Muokkaa käyttäjän tietoja.....	17
4.3.	Vaihda salasana .....	18
5.	Pelaajan tiedot.....	19
6.	Pelin pelaaminen .....	21
6.1.	Pelin käynnistäminen.....	22
6.2.	Ennen pelaamista.....	24
6.3.	Pelin aloittaminen pelaajan kanssa .....	25
6.4.	Pelin toiminta .....	28
6.4.1.	Pulpetti.....	28
6.4.2.	Aapinen.....	28
6.4.3.	Tarrakirja .....	29
6.4.4.	Tarinakirja.....	29
6.4.5.	Peliaikakello .....	29
6.4.6.	Pelatut osiot .....	30
6.4.7.	Sini-pelikaani.....	30
6.4.8.	Ääni .....	31
7.	Pelin kentät .....	32
7.1.	Testikentät .....	32

7.2.	Kirjain-äännekenttä eli peruskenttä .....	32
7.3.	Bonuskenttä.....	33
7.4.	Sanamuodostustehtävä .....	33
7.5.	Tarrakirja .....	33
7.6.	Tarinakirja .....	34
7.7.	Kenttälista.....	34
	TEEMA 1. "AARRESAARI" .....	34
	TEEMA 2, "METSÄSSÄ" .....	36
	TEEMA 3, "KUMMITUSTALOSSA" .....	38
8.	Lisätietoa .....	39
8.1.	Ekapelin käynnistys-valikko.....	39
9.	Ongelmia.....	42
9.1.	Pelin käynnistämässä.....	42
9.1.1.	Pikakuvaketta ei ilmesty työpöydälle .....	42
9.1.2.	Verkkoyhteys ei toimi -virheilmoitus ensimmäisellä käynnistyskerralla.....	42
9.1.3.	Verkkoyhteys ei toimi -virheilmoitus. ....	43
9.1.4.	Peliin ei ole luotu yhtään pelaajaa .....	43
9.2.	Palomuuuri.....	44
9.3.	Proxy .....	44
9.3.1.	Käyttääkö koneeni Proxy -palvelinta? .....	45
9.3.2.	Proxy-asetusten laittaminen Ekapeliin .....	45
9.3.3.	Mitkä ovat Proxyn asetukset? .....	45
9.4.	Käyttöohjeesta ei löydy vastausta .....	45

## 1. Pikaohje Ekapeliin

Tässä luvussa on pikaohje Ekapelin käyttöön. Jos jossain kohdissa on ongelmia, katso lisää siihen liittyvästä kohdasta varsinaisessa käyttöohjeessa, jokaisen kohdan perässä on vinkki lisätietoihin.

1. Mene osoitteeseen <https://oppeli.cc.jyu.fi/> (Lisätietoja luvusta 3)
2. Kirjaudu sisään palvelimelle sähköpostitse saamillasi tunnuksella ja salasanalla. (Lisätietoja luvusta 3.)
3. Ensimmäisellä kerralla päivitä tietosi ja vaihda salasanasi. Jatkossa käytät tätä salasanaa, joten kannattaa vaikka kirjoittaa salasana jonnekin muistiin. (Lisätietoja luvusta 3.)
4. Valitse kohta lataa peli ja lataa peli koneellesi. (Lisätietoja luvusta 3.)
5. Lisää peliin pelaaja. Voit lisätä pelaajia jo pelin latauksen aikana. (Lisätietoja luvusta 5.)
6. Kirjaudu ulos palvelimelta ja sulje internet-selain.
7. Käynnistä peli tietokoneen työpöydälle tulleesta pikakuvakkeesta.
8. Kirjaudu sisään peliin – samat tunnukset kuin palvelimelle.
9. Lisää ohjeita ja vinkkejä Ekapelin käyttöohjeesta.

## 2. Tärkeitä huomioita

1. Ekapelin pelaamisessa on tärkeää, että koneessa on käytössä kuulokkeet.
2. Toinen tärkeä asia on, että pelaamisen on tapahduttava lapsen ehdoilla, lasta ei saa missään nimessä pakottaa pelaamaan. Jos peli tuntuu lapselle liian vaikealta, kannattaa ottaa sähköpostitse yhteyttä pelin kehittäjiin ([ekapeli@lists.jyu.fi](mailto:ekapeli@lists.jyu.fi)) ja kysyä voiko asialle tehdä mitään.
3. On tärkeää, että pelaaja pelaa aina vaan omalla pelinimellään ja -hahmollaan!
4. Jotta peli toimii oikein, pitää pelaajan pelata itsenäisesti, ilman neuvoja.
5. Ekapeli pitää asentaa sellaiseen kansioon, jonne pelaajalla on tallennusoikeus. Tämä on tärkeää erityisesti silloin, jos joku muu asentaa pelin koneellesi. Muista kertoa hänelle, että Ekapeli pitää olla asennettuna sellaisessa hakemistossa, jonne ennen pelaamista koneeseen kirjautuneella on tallennusoikeus.

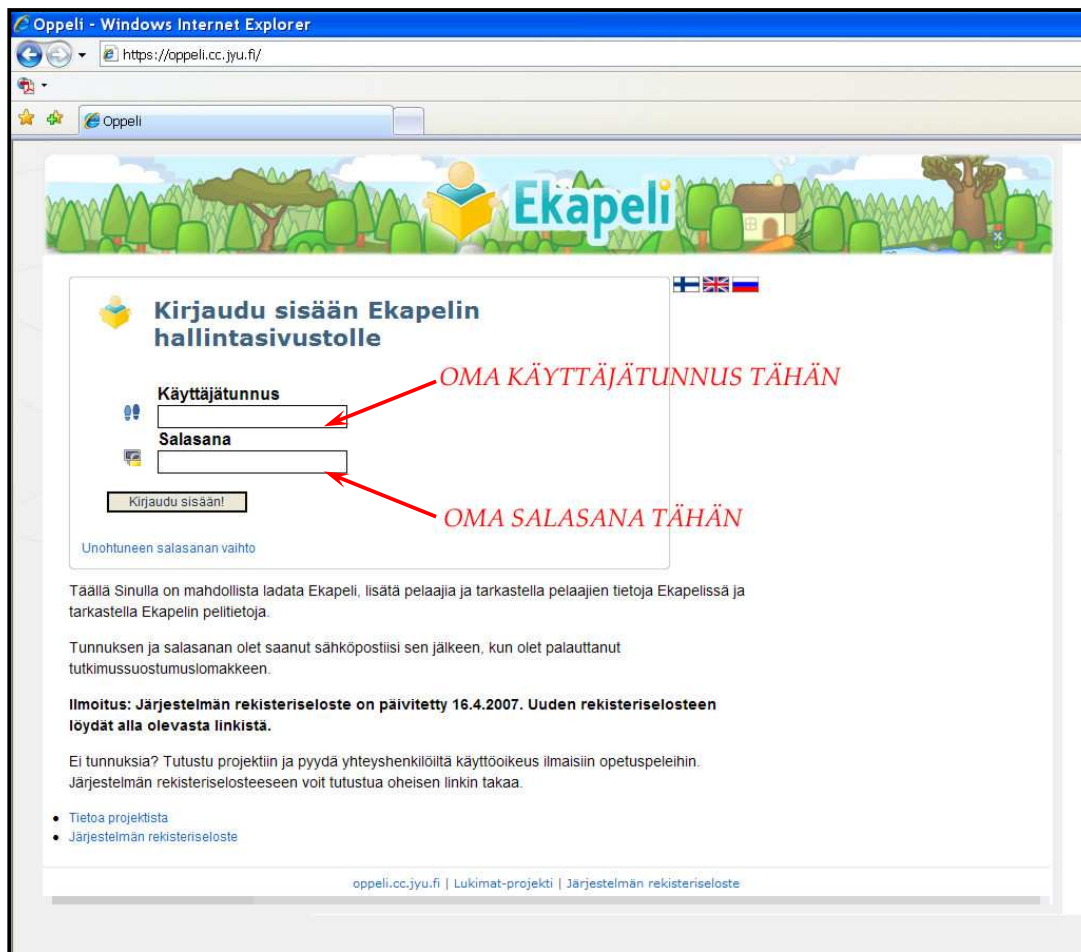
6. Ekapelin pitää toimiakseen saada yhteys verkkoon. Jos yhteyttä ei ole, peli ei toimi. Ongelmia saattaa aiheuttaa koneen palomuuuri tai käytössä oleva Proxy-palvelin. Ongelmiin löytyy vinkkejä käyttöohjeen kappaleesta 9. Ongelmia.
7. Ongelmatilanteissa, joihin ei käyttöohjeesta löydy ratkaisua, ota yhteyttä sähköpostitse [ekapeli@lists.jyu.fi](mailto:ekapeli@lists.jyu.fi)

### **3. Ekapelin lataaminen**

Ekapeli on peli, joka ladataan jokaisen käyttäjän omalle koneelle. Peli tarvitsee ladata vain kerran. Peli ladataan internetistä, joten sen lataamiseen tarvitaan internet selain. Selaimia on olemassa useita erilaisia. Tässä luvussa on latausohje kahdella yleisimmistä internetse-laimista.

#### **3.1. Ekapelin lataaminen Internet Explorer -selaimella**

1. Käynnistä Internet Explorer.
2. Kirjoita osoitteeksi sähköpostissasi saama osoite <https://oppieli.cc.jyu.fi>
3. Kirjaudu sisään palveluun saamallasi tunnuksella ja salasanalla. Kuva kirjautumis-sivusta on kuvassa Kuva 3.1.1.



**Kuva 3.1.1. Hallintasivustolle sisäänkirjautuminen.**

4. Kun sisään kirjautuminen onnistuu, pääset sisään Ekapelin hallintasivustolle. Ensimmäisellä kerralla täydennä omat tietosi (Kuva 3.1.2) ja vaihda salasanasi (Kuva 3.1.3). Jatkossa tulet aina Ekapelin kanssa käyttämään tätä nyt tallettamaasi salasanaa, joten muista se. Onnistumisen jälkeen hallintasivusto ilmoittaa siitä (Kuva 3.1.4). Jos salasanassa on ongelmia, niistäkin tulee ilmoitus (Kuva 3.1.5). Silloin pitää muistaa, että salasanassa on oltava vähintään 8 merkkiä. Salasanassa pitää olla pieniä ja isoja kirjaimia sekä numeroita.

Oppeli - Windows Internet Explorer  
 https://oppeli.cc.jyu.fi/gbproto/gbproto2/

Käyttäjä: Esimerkki

## Ekapeli

**Käyttäjän tiedot** Ulos

Ole hyvä ja tarkasta, että käyttäjän tiedot ovat oikein. Tarvittaessa voit muuttaa niitä. Muista lopuksi valita tallennus.

**Käyttäjän tiedot**

**Etunimi**

**Sukunimi**

**Sähköpostiosoite**

**Puhelinnumero**

**Katuosoite**

**Postinumero**

**Postitoimipaikka**

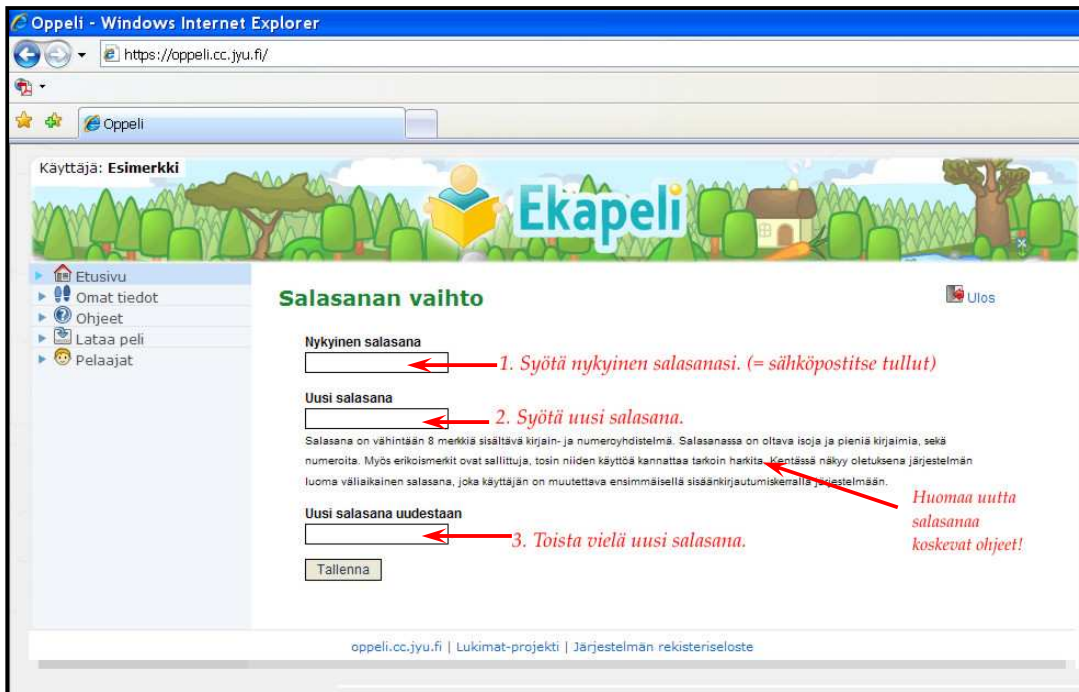
**Käyttäjän kuvaus**

*1. Täydennä omat tietosi ja tarkista että ne ovat oikein.*

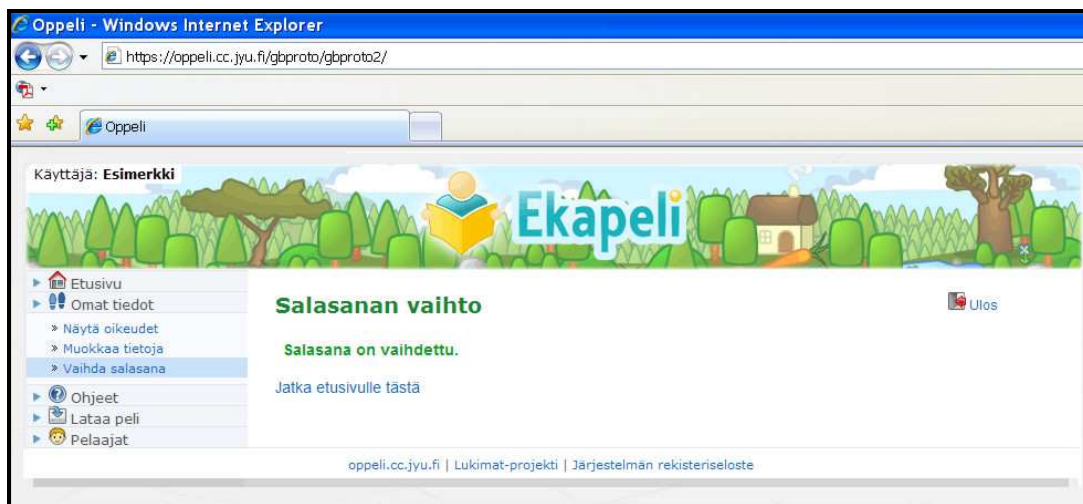
*2. Valitse jatka.*

oppeli.cc.jyu.fi | Lukimat-projekti | Järjestelmän rekisteriseloste

Kuva 3.1.2. Omien tietojen täydennys ja tarkistus.

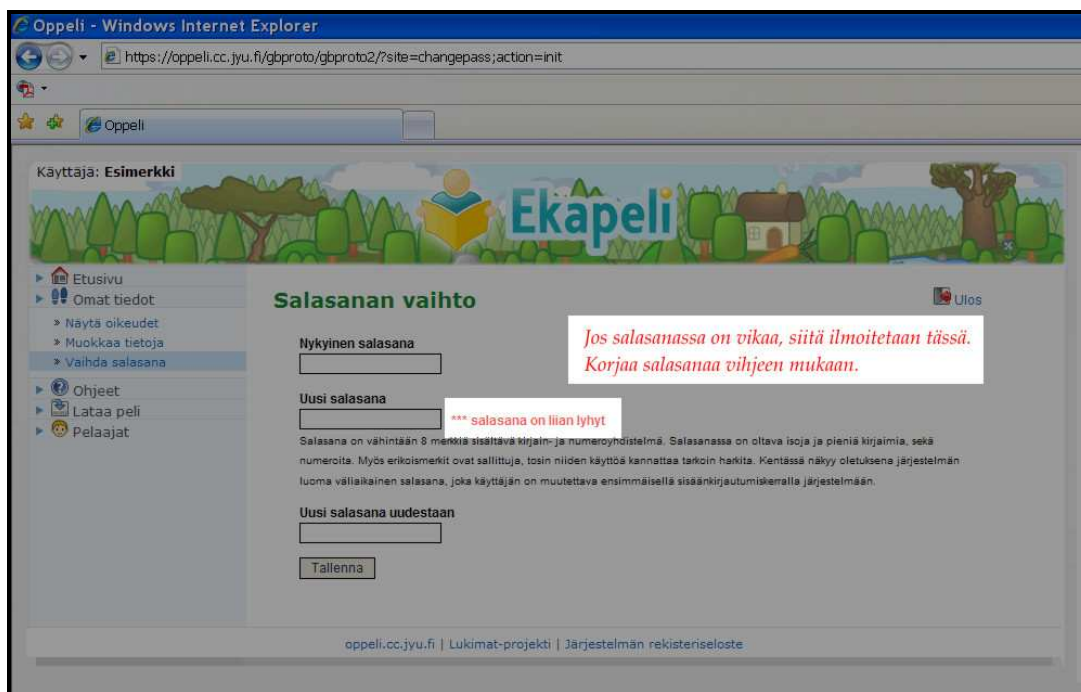


Kuva 3.1.3. Salasanan vaihto.



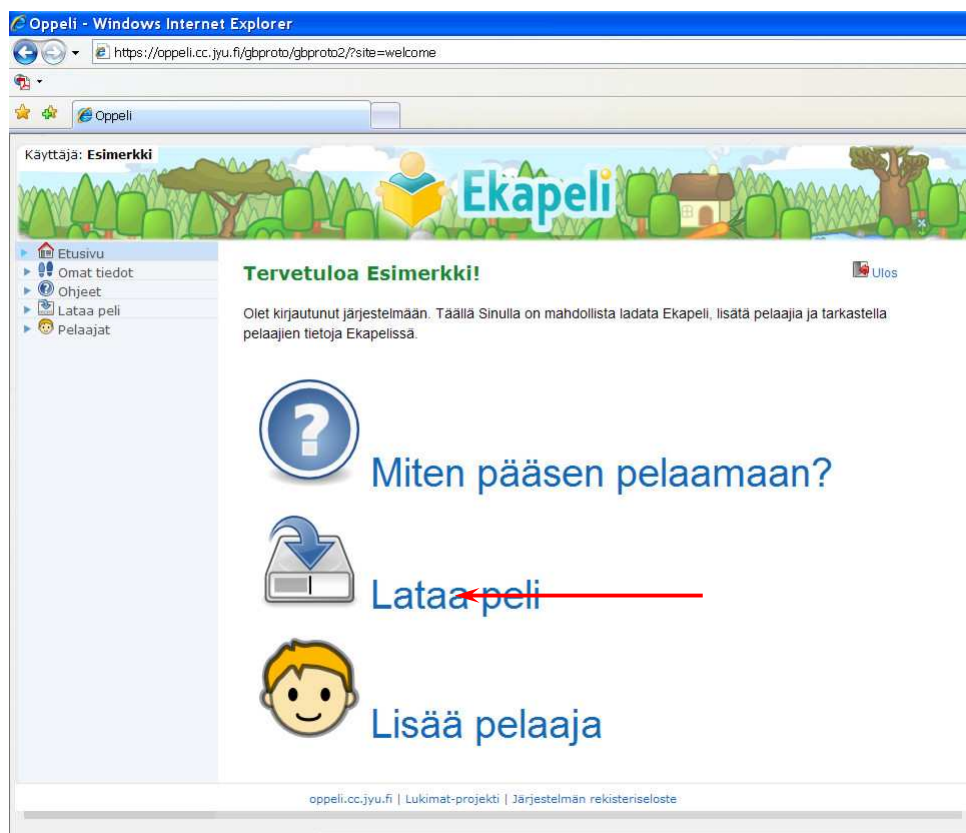
Kuva 3.1.4. Salasanan vaihto onnistui.





Kuva 3.1.5. Virhe uudessa salasanasana.

5. Salasanavaihdon jälkeen pääset takaisin Etusivu -ikkunaan (Kuva 3.1.6).

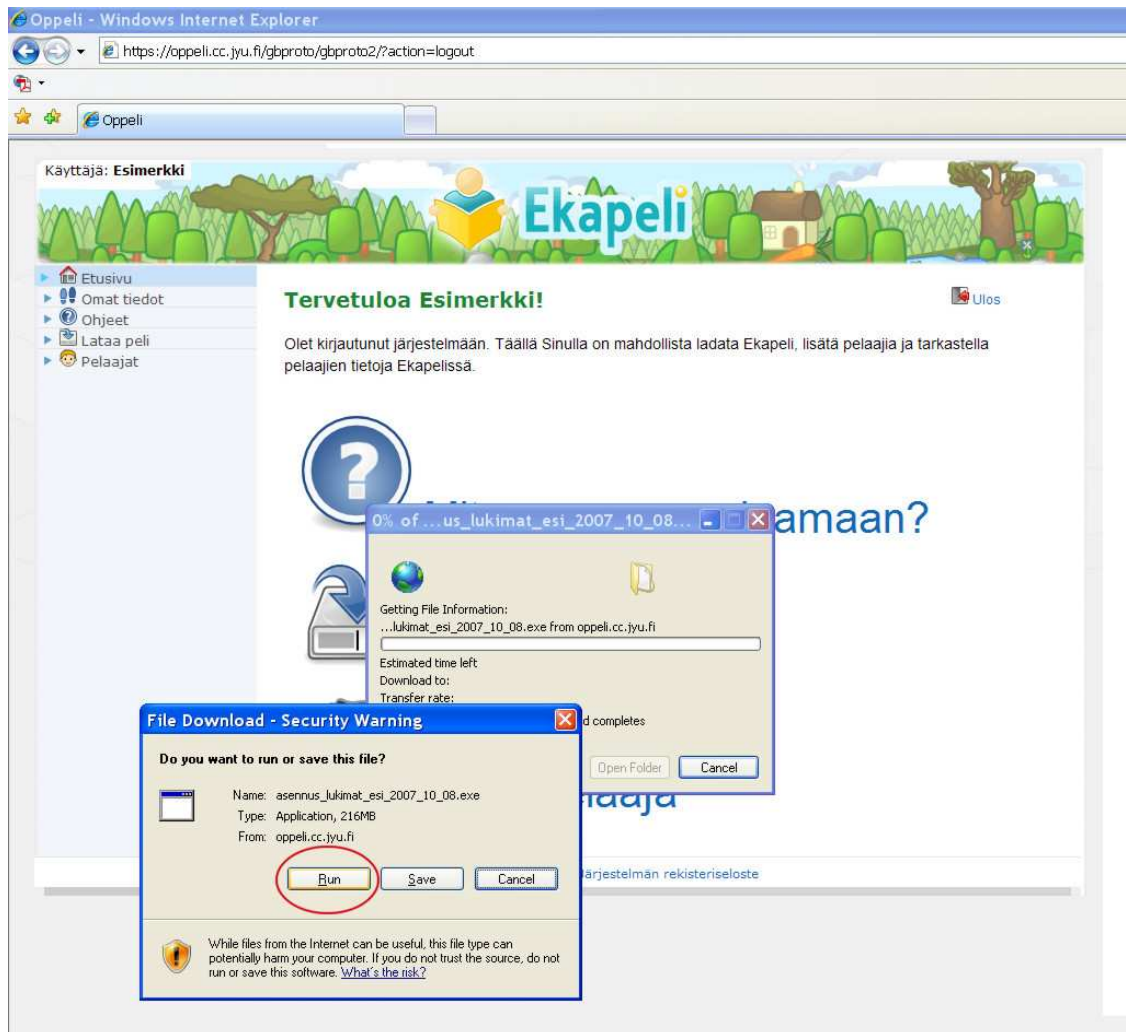


Kuva 3.1.6. Etusivu



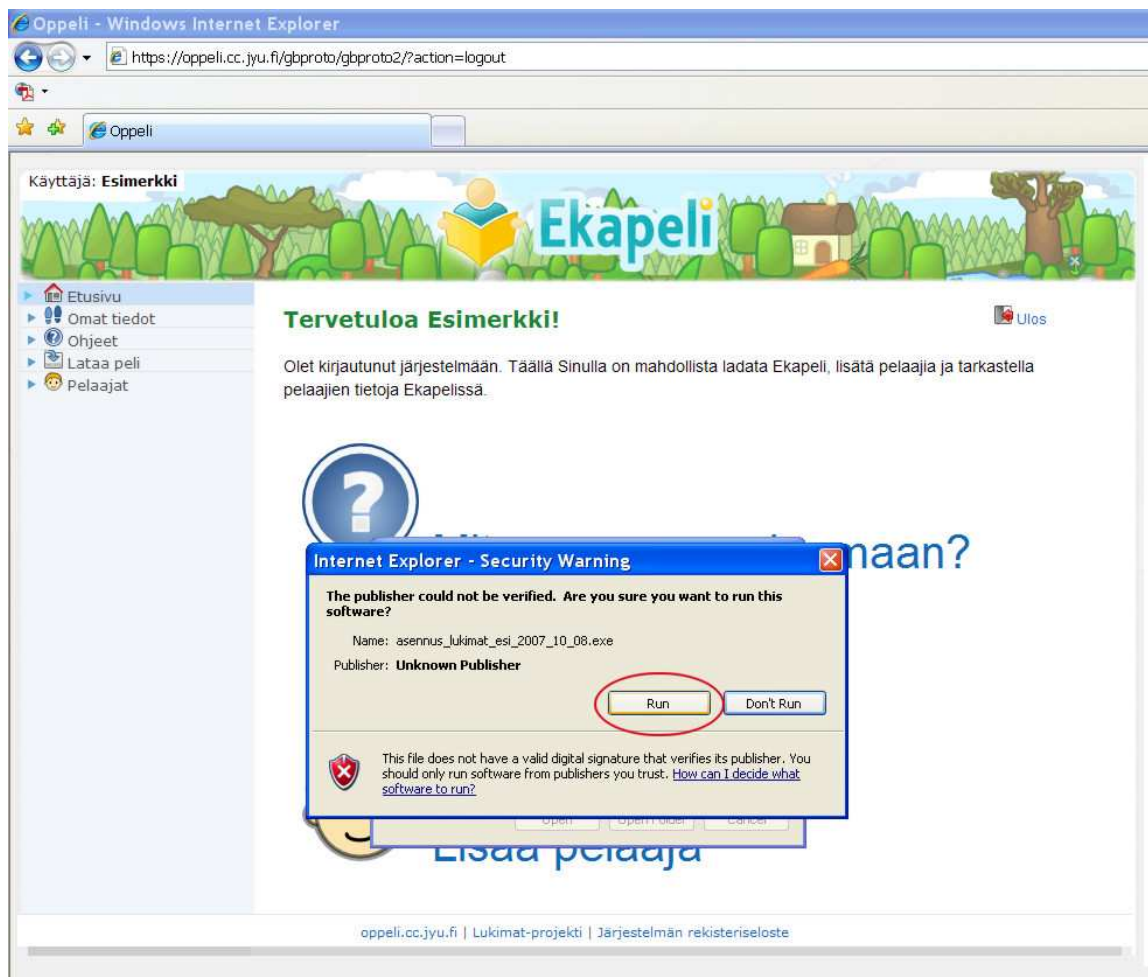
6. Valitse Lataa peli.

7. Seuraavaksi tietokone kysyy, mitä tehdään (Kuva 3.1.7). Valitse Run / Suorita. Nyt ensin tallennetaan Ekapelin asennuspaketti tietokoneelle. Tämä vaihe kestää luultavasti pisimpään Ekapelin asennuksessa. Tällä välin voit vaikka syöttää pelaajien tietoja peiliin, ks. Pikaohjeen (Luku 1) kohta 5.



Kuva 3.1.7. Tiedoston lataaminen.

8. Jos tietokone varoittaa tässä kohdassa Julkaisijasta/Publisher valitse Run/Suorita (Kuva 3.1.8). Tätä kysymystä ei välttämättä tule kaikille.



Kuva 3.1.8 Julkaisijan varmentaminen.

9. Seuraavaksi kone aloittaa Ekapelin asentamisen koneelle, **Error! Reference source not found..** Valitse seuraava.



Kuva 3.1.9 Lataus alkaa.

**10.** Jos tässä vaiheessa tulee virheilmoitus, joka ilmoittaa oikeuksista/tallentamisen ongelmista tai vastaavasta, ota yhteys mikrotukeesi. Ongelma on, että Sinulla ei ole tallennus- tai asennusoikeuksia siihen koneeseen, johon Ekapeliä yrität asentaa. Yksi esimerkki virheilmoituksesta on alla olevassa kuvassa. Tässä tilanteessa et voi muuta kuin lopettaa asennuksen, joten valitse hylkää/abort. Jos virheilmoitusta ei tule, jatka kohtaan 11.



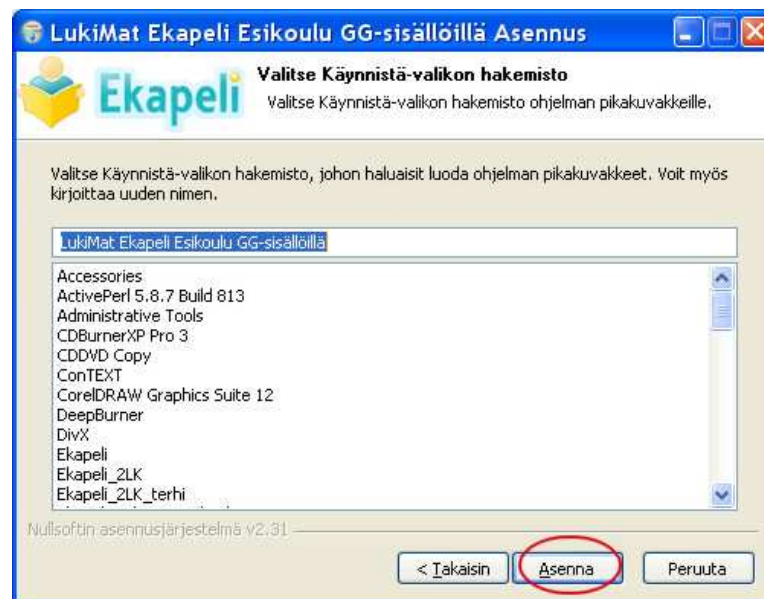
**Kuva 3.1.10 Ongelma asentajan oikeuksissa.**

**11.** Seuraavaksi pitää valita kansio, johon Ekapeli asennetaan. Oletuksena peli asennetaan kansioon C:/Program Files/Ekapeli. Voit vaihtaa kansiota, jos haluat. Tärkeintä on että kansioon, jonne Ekapelin asennat pitää tietokoneelle ennen pelin pelaamista kirjautuvalla olla tähän kansioon tallennusoikeus. Kuva 3.1.11. Kun olet valinnut kansion, valitse seuraava.



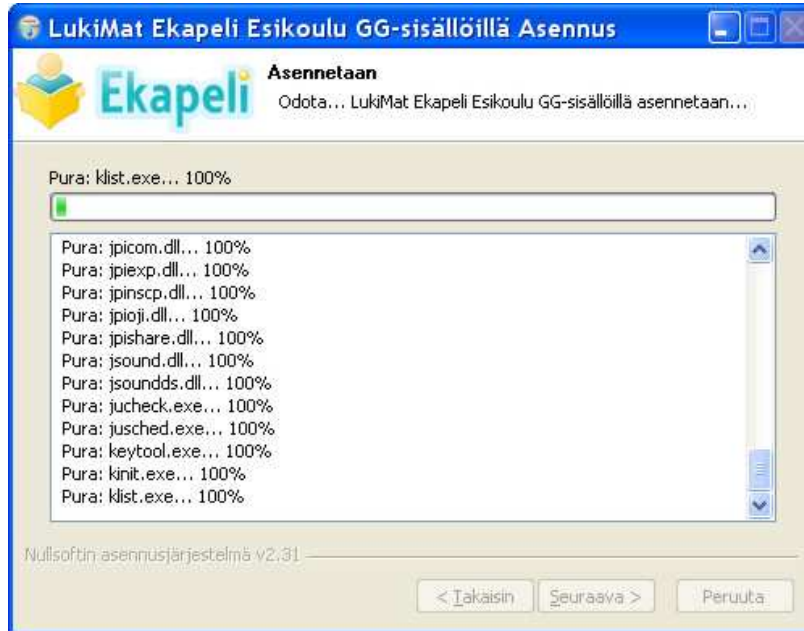
Kuva 3.1.11 Tallennushakemiston valinta.

12. Sitten asennusohjelma kysyy Käynnistä-valikon hakemistoa. Tässä tietokone määrittelee, minkä otsikon alla Ekapeli näkyy Windowsin käynnistä-valikossa. Oletuksena Käynnistä-valikkoon tehdään uusi oma kansio Ekapelille. Halutessasi pystyt muuttamaan otsikkoa tai laittamaan Ekapelin jonkun jo olemassa olevan otsikon alle. Kun olet määrittänyt otsikon, valitse Asenna. Kuva 3.1.12.



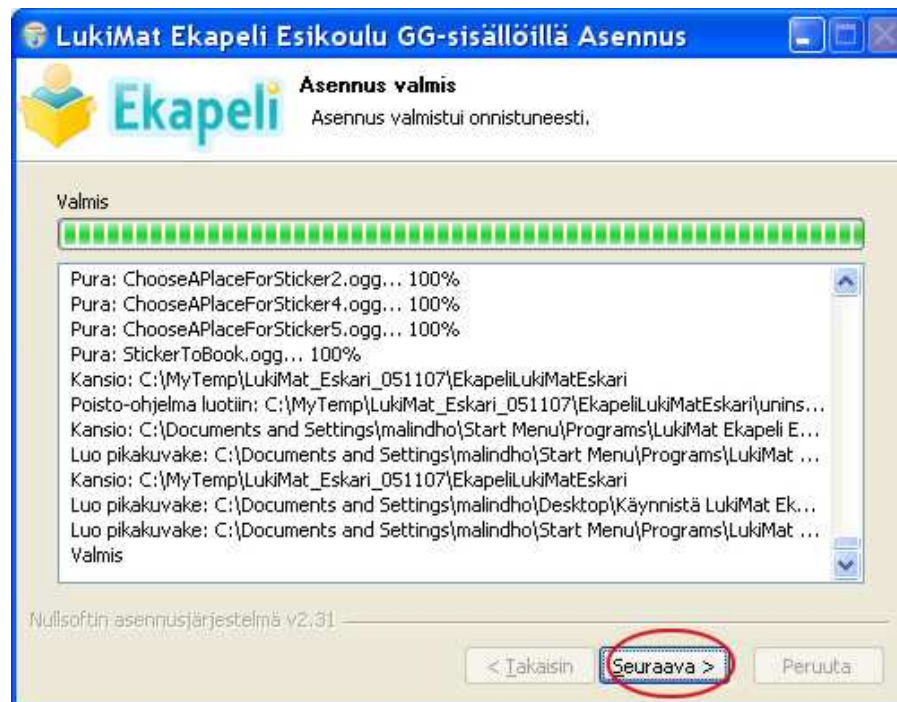
Kuva 3.1.12 Käynnistä valikon otsikko.

13. Tämän jälkeen asennus alkaa. Kuva 3.1.13



Kuva 3.1.13 Asennus menossa.

14. Kun asennus on valmis, valitse seuraava. Kuva 3.1.14



Kuva 3.1.14 Asennus valmis.

15. Ohjelma vielä ilmoittaa, että asennus on suoritettu. Valitse valmis.





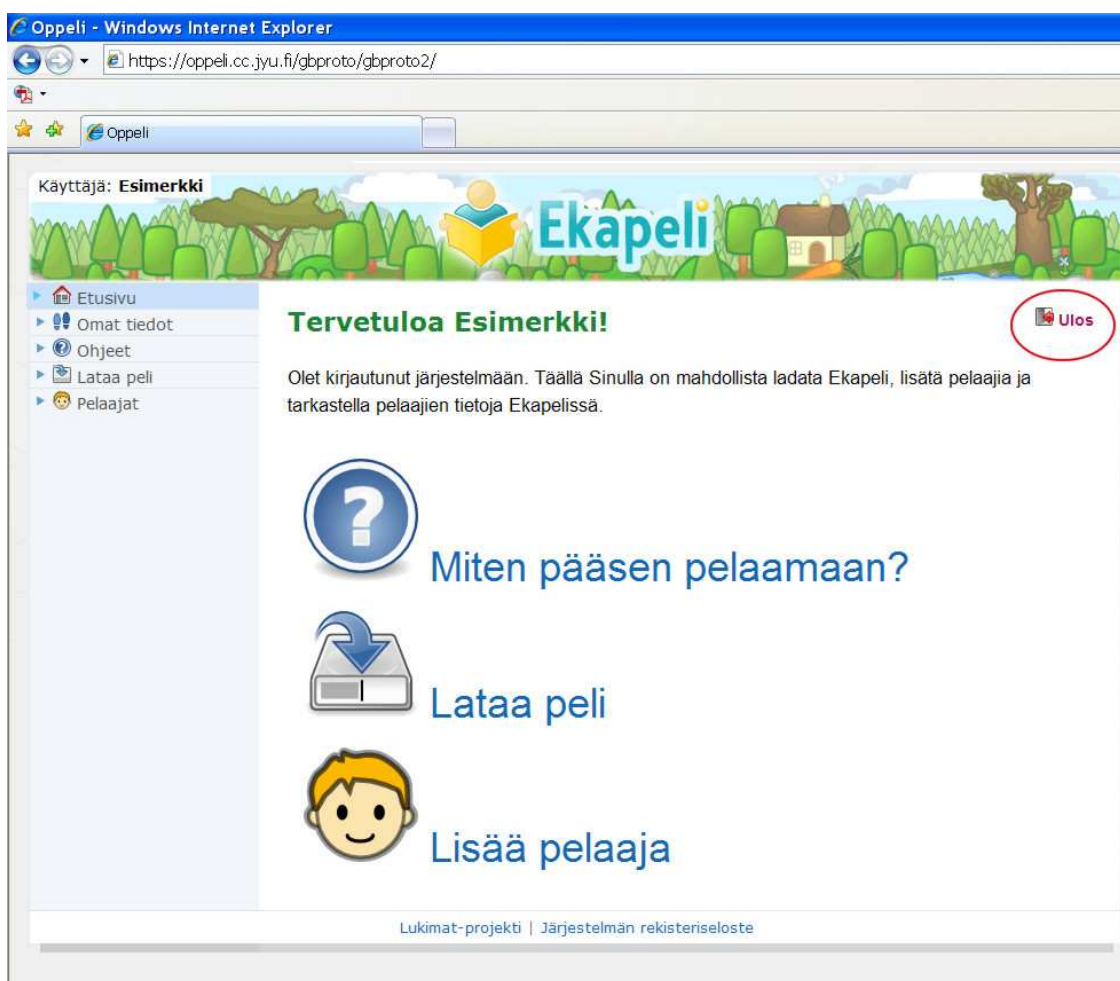
Kuva 3.1.15 Asennus OK.

16. Nyt työpöydällesi on ilmestynyt pikakuvake, josta voit käynnistää Ekapelin.



Kuva 3.1.16 Pikakuvake, josta Ekapeli käynnistyy.

17. Jos olet jo lisännyt pelaajien tiedot tai lisäät ne myöhemmin, kirjaudu ulos palvelimelta. Kuva 3.1.17.

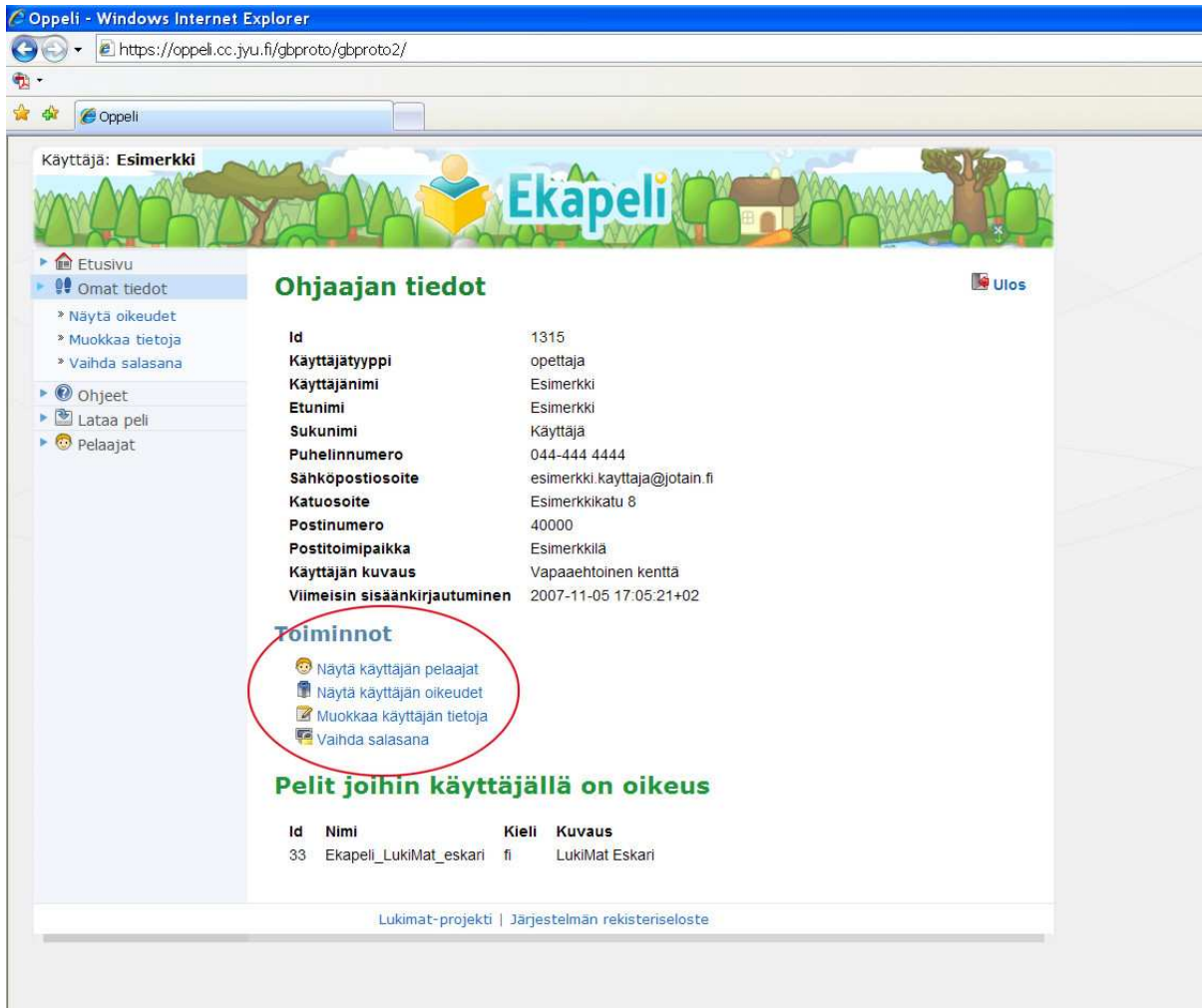


Kuva 3.1.17 Uloskirjautuminen.



## 4. Käyttäjän tiedot

Käyttäjä voi muokata omia tietojaan palvelimella vasemman palkin kohdasta omat tiedot (Kuva 3.1.1). Käyttäjän tietojen alla olevia toimintoja kuvataan tässä kappaleessa.



Käyttäjä: Esimerkki

Etusivu

Omat tiedot

- Näytä oikeudet
- Muokkaa tietoja
- Vaihda salasana

Ohjeet

Lataa peli

Pelaajat

### Ohjaajan tiedot

Ulos

**Id** 1315

**Käyttäjätyyppi** opettaja

**Käyttäjänimi** Esimerkki

**Etunimi** Esimerkki

**Sukunimi** Käyttäjä

**Puhelinnumero** 044-444 4444

**Sähköpostiosoite** esimerkki.kayttaja@jotain.fi

**Katuosoite** Esimerkkikatu 8

**Postinumero** 40000

**Postitoimipaikka** Esimerkkiä

**Käyttäjän kuvaus** Vapaaehtoinen kenttä

**Viimeisin sisäänkirjautuminen** 2007-11-05 17:05:21+02

### Toiminnot

- Näytä käyttäjän pelaajat
- Näytä käyttäjän oikeudet
- Muokkaa käyttäjän tietoja
- Vaihda salasana

### Pelit joihin käyttäjällä on oikeus

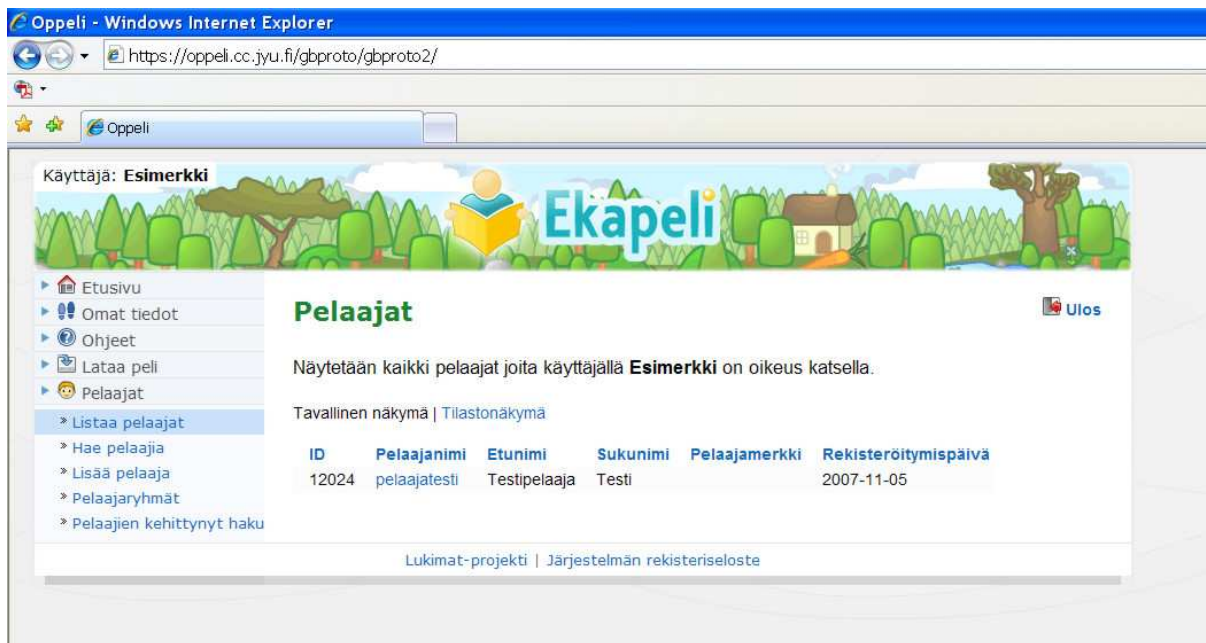
Id	Nimi	Kieli	Kuvaus
33	Ekapeli_LukiMat_eskari	fi	LukiMat Eskari

Lukimat-projekti | Järjestelmän rekisteriseloste

Kuva 3.1.1 Omat tiedot.

### 4.1. Näytä käyttäjän pelaajat

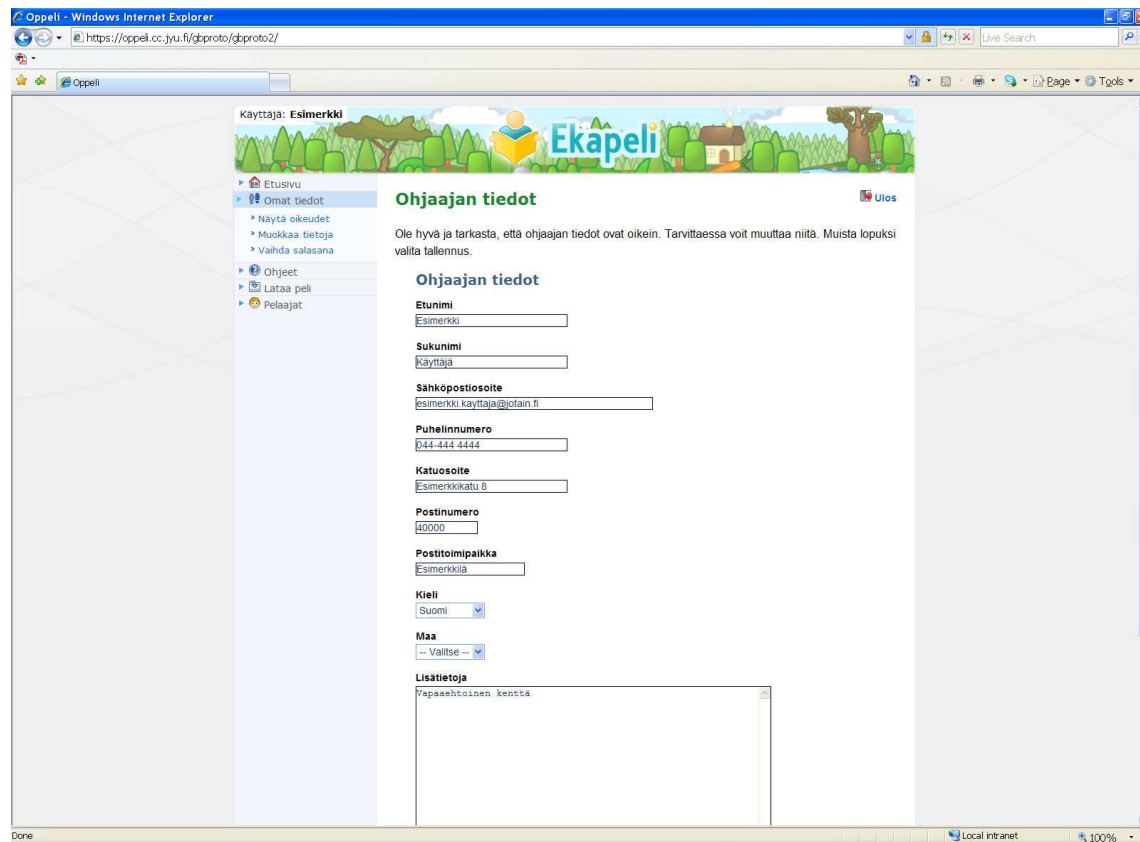
Täältä käyttäjä näkee listattuna ne pelaajat, joihin hänellä on oikeus (Kuva 4.1.1).



Kuva 4.1.1 Lista pelaajista.

## 4.2. Muokkaa käyttäjän tietoja

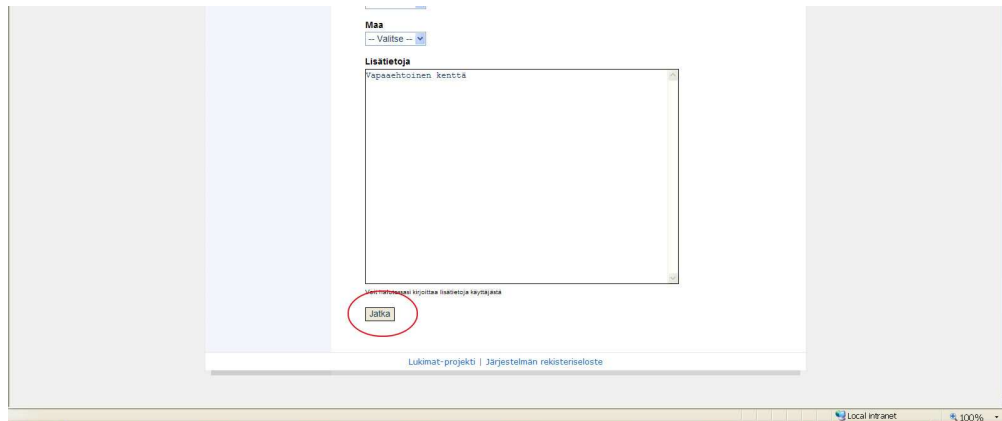
Täällä käyttäjä voi muokata omia tietojaan, esim. jos sähköpostiosoite on muuttunut.



Kuva 4.2.1 Omien tietojen muuttaminen.

Muista valita lopuksi Jatka ruudun alareunassa. Vasta silloin muutoksesi tallentuvat.

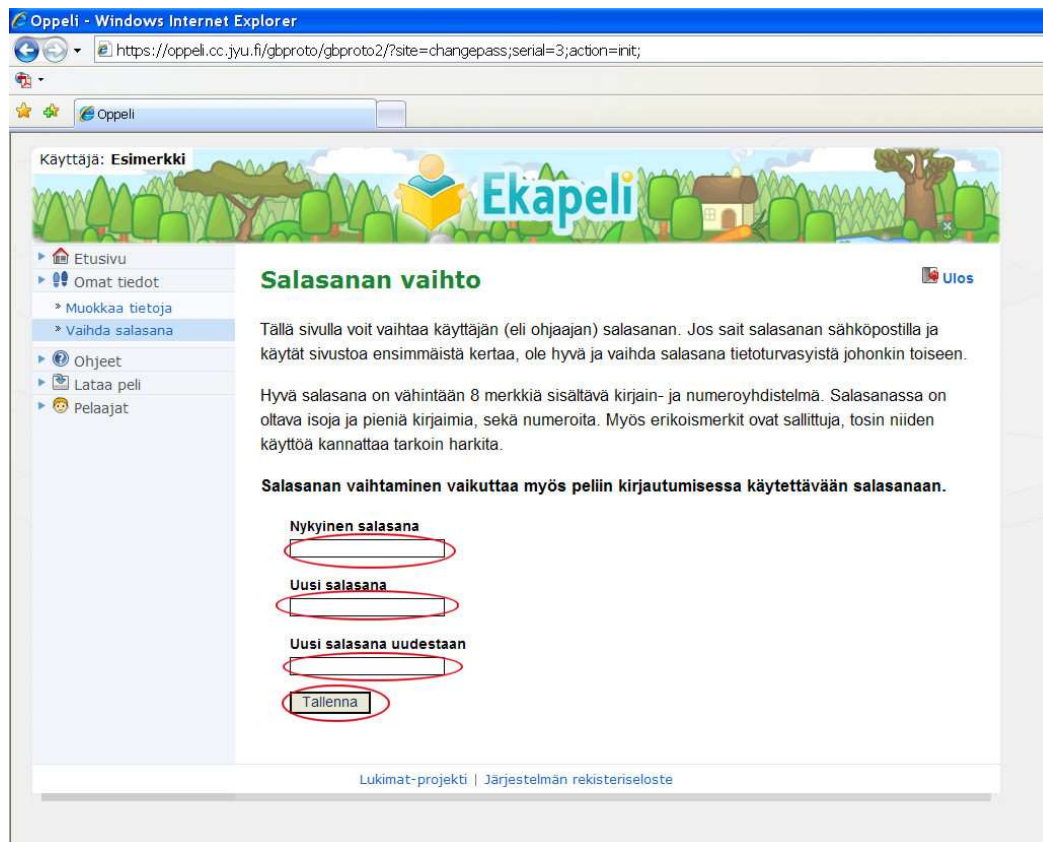
(Kuva 4.2.2)



**Kuva 4.2.2 Muista valita lopuksi Jatka!**

### 4.3. Vaihda salasana

Täällä voit vaihtaa salasanasasi. Syötä ensin nykyinen salasana ja sitten uusi salasana molempiin sitä pyytäviin ruutuihin. Muistathan, että kun vaihda salasanan tänne, sitä uutta salasanaa pitää jatkossa käyttää myös itse Ekapelissä. Salasanan vaihtoikkunan näet kuvassa Kuva 4.3.1.



Kuva 4.3.1 Salasanan vaihtaminen.

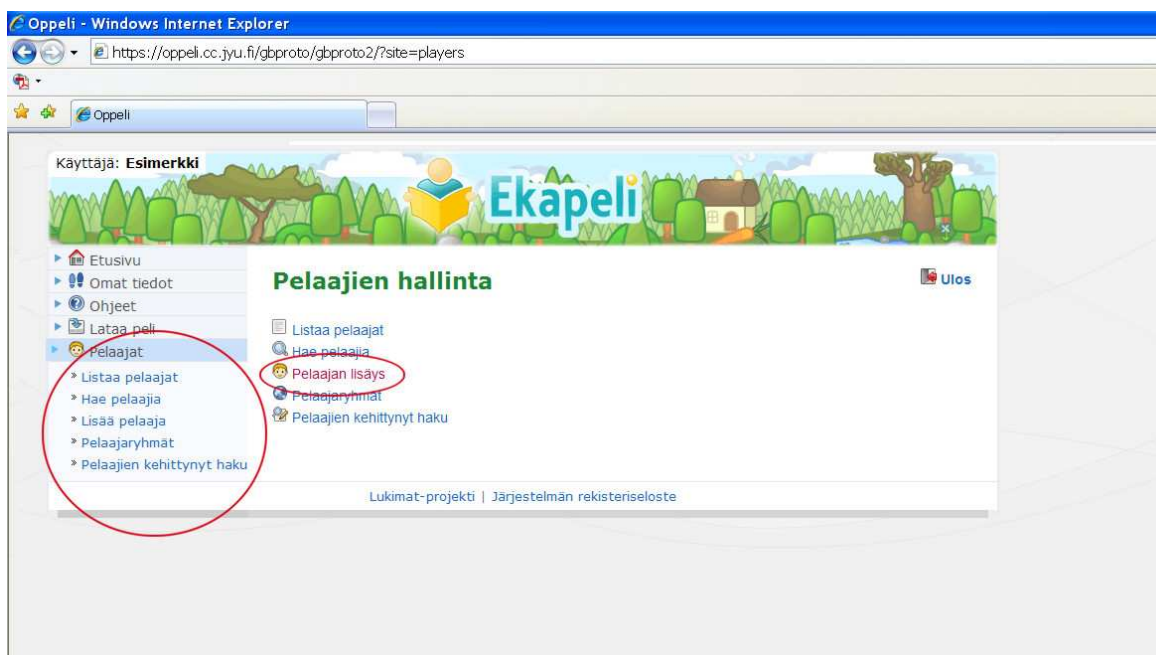
## 5. Pelaajan tiedot

Jotta Ekapeli toimisi kunnolla, pitää sinne syöttää jokaisesta pelaajasta tietoja. Ohjaajaa varten pelissä on testi-pelaaja, jolla hän voi testata peliä, mutta jokainen oikea pelaaja pitää syöttää peliin. Jos sama pelaaja pelaa peliä usean eri ihmisen ohjauksessa (esimerkiksi koulussa ja kotona), ei jokaisen ohjaajan tarvitse erikseen syöttää pelaajan tietoja peliin. Riittää, että toinen ohjaaja on syöttänyt pelaajan tiedot. Tällaisissa tapauksissa pitää ottaa yhteyttä sähköpostilla osoitteeseen [ekapeli@lists.jyu.fi](mailto:ekapeli@lists.jyu.fi) ja ilmoittaa pelaajan nimi ja ohjaajien nimet. Pelaajan yhdistäminen kaikille ohjaajille tehdään yliopistolla manuaalisesti sähköpostin saapumisen jälkeen. Pelaajien lisäys tapahtuu seuraavasti:

1. Valitse palvelimen etusivulla Lisää Pelaaja, Kuva 4.3.1 TAI valitsemalla vasemmasta sivupalkista pelaajat ja sieltä lisää pelaaja, Kuva 4.3.2.



Kuva 4.3.1 Pelaajan lisäyksen aloittaminen.

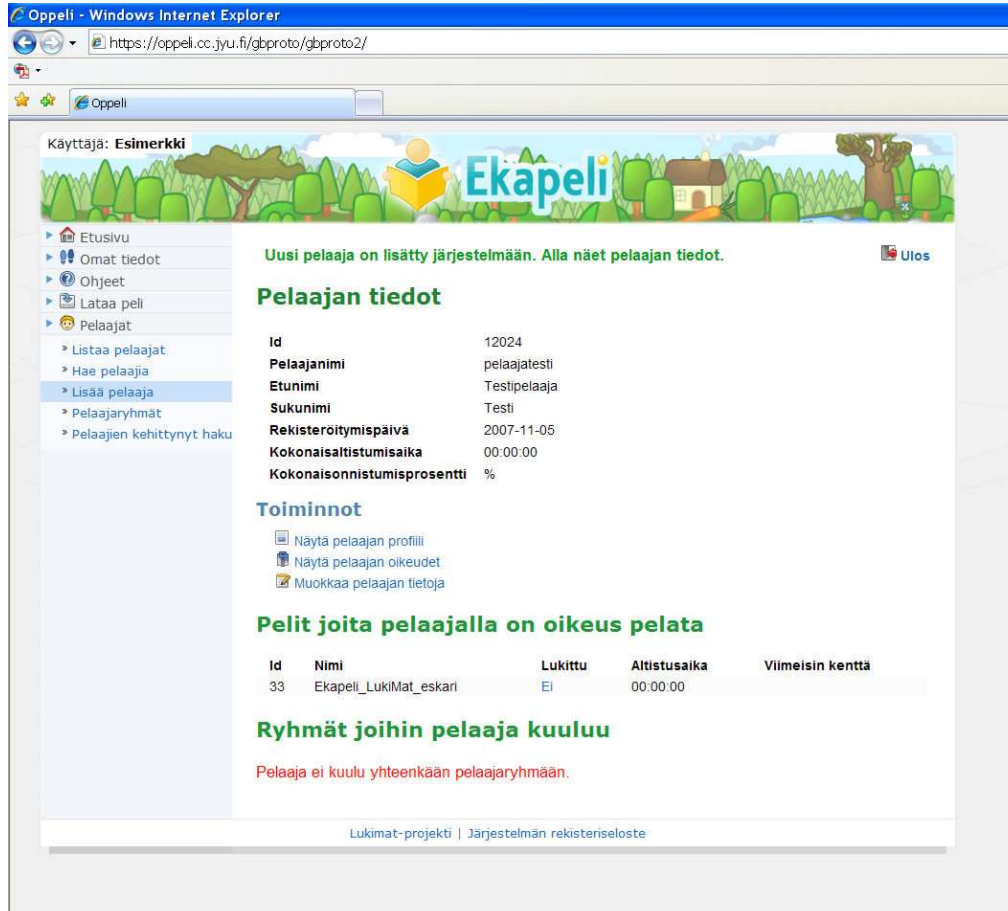


Kuva 4.3.2 Toinen tapa aloittaa pelaajan lisäys.

- Seuraavaksi pelaajasta kysellään tietoja. Tiedot pitää täyttää jokaisesta pelaavasta lapsesta. Ohjelma opastaa tietojen täytössä. Pakolliset kysymykset on merkitty tähdellä.

Toivottavaa olisi vastata kaikkiin kysymyksiin. Huomaa, että pelaajan pelinimessä ei saa olla välejä tai erikoismerkkejä. Tällä nimellä pelaaja pääsee peliin, joten valitse sellainen nimi, jonka pelaaja varmasti osaa oikein. Huomaa myös että pelinimen on oltava erilainen jokaisella pelaajalla. Jos luokalla on esimerkiksi Antti Pelaaja ja Antti Testaaja, niin heidän pelinimikseen voi laittaa vaikkapa AnttiP ja AnttiT.

3. Kun kaikki kysymykset on käyty läpi, on pelaaja luotu palvelimelle ja siten myös peliin. Lopuksi näet vielä lisätystä lapsesta tietoja, Kuva 4.3.3.



Käyttäjä: Esimerkki

Uusi pelaaja on lisätty järjestelmään. Alla näet pelaajan tiedot. Ulos

### Pelaajan tiedot

<b>Id</b>	12024
<b>Pelaajanimi</b>	pelaajatesti
<b>Etunimi</b>	Testipelaaja
<b>Sukunimi</b>	Testi
<b>Rekisteröitymispäivä</b>	2007-11-05
<b>Kokonaisaltistus aika</b>	00:00:00
<b>Kokonaisonnistumisprosentti</b>	%

### Toiminnot

- Näytä pelaajan profilli
- Näytä pelaajan oikeudet
- Muokkaa pelaajan tietoja

### Pelit joita pelaajalla on oikeus pelata

Id	Nimi	Lukittu	Altistus aika	Viimeisin kenttä
33	Ekapeli_LukiMat_eskari	Ei	00:00:00	

### Ryhmät joihin pelaaja kuuluu

Pelaaja ei kuulu yhteenkään pelaajaryhmään.

Lukimat-projekti | Järjestelmän rekisteriseloste

Kuva 4.3.3 Pelaajan lisäys valmis.

4. Nyt pelaajan kanssa voi aloittaa pelaamisen. Lisätietoja Luvussa ????

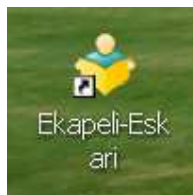
## 6. Pelin pelaaminen

Kun olet ladannut pelin, voit aloittaa pelaamisen. Peliä voi testata testipelaajalla, mutta jokaisesta oikeasta pelaajasta on syötettävä tiedot palvelimen kautta peliin. Ohjeet pelaajan tietojen syöttämiseen ovat luvussa 5.



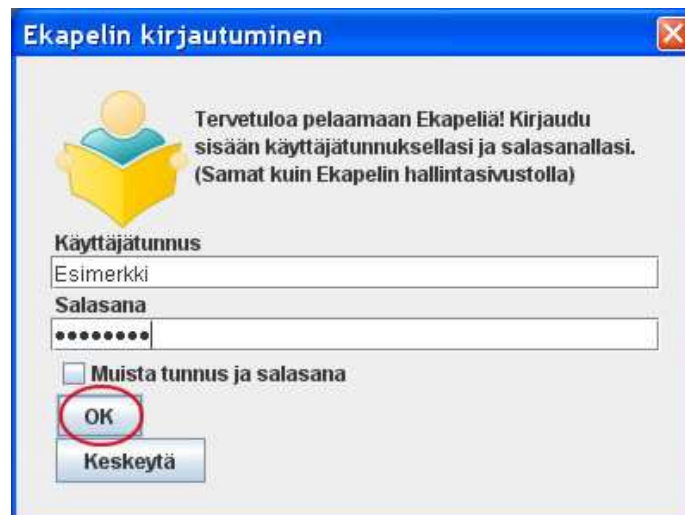
## 6.1. Pelin käynnistäminen

1. Peli tekee asennuksen yhteydessä automaattisesti tietokoneen työpöydälle pikakuvakkeen, josta pelin voi käynnistää. Pikakuvakkeessa on Ekapelin logo. Tuplaklikkaamalla pikakuvaketta Ekapeli käynnistyy (kuva Kuva 6.1.1 Ekapelin pikakuva-ke.Kuva 6.1.1). Jos pikakuvaketta ei jostain syystä ole ilmestynyt, katso lisäohjeita luvusta 9.1.1.



Kuva 6.1.1 Ekapelin pikakuva-ke.

2. Seuraavaksi avautuu peliin sisäänkirjautumis-ikkuna (Kuva 6.1.2). Kirjoita tähän oma tunnuksesi ja salasanasi ja paina sitten OK. Muistathan, että tunnus ja salasana ovat henkilökohtaisia ja olet itse vastuussa niiden käytöstä. Älä siis anna tunnustasi tai salasanasi kenellekään muulle.



Kuva 6.1.2 Sisäänkirjautuminen

Jos käytät peliä kotona tai sellaisessa paikassa, jossa Ekapeliä ei käytä kukaan muu, voit laittaa ruksin kohtaan *Muista tunnus ja salasana* (Kuva 6.1.3). Jos on mahdollista, että joku muukin haluaa käyttää Ekapeliä älä valitse tätä kohtaa. Kun *Muista tunnus ja salasana* on valittuna, ei Ekapeliä seuraavilla kerroilla käynnistettäessä niitä enää



kysytä ja silloin kuka tahansa voi kirjautua peliin sisään ja pelata juuri sinun pelaajiesi pelejä.

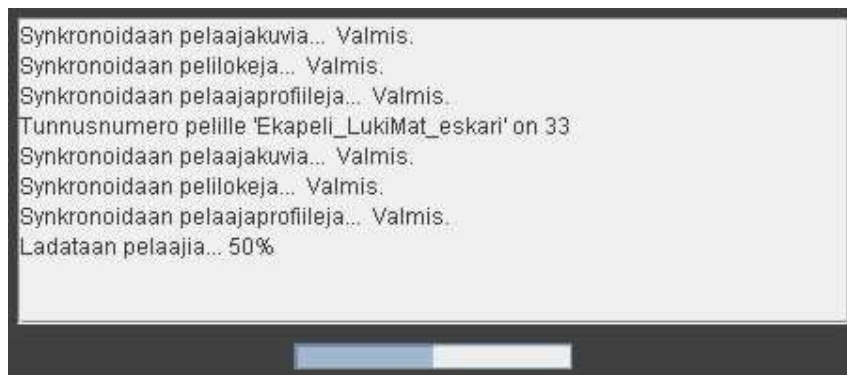


Kuva 6.1.3 Tunnus ja salasana muistetaan.

3. Jos käynnistys valikko ei avaudu, lisäohjeita löytyy kappaleesta 9.1.2 ja 9.1.3.
4. Seuraavaksi avautuu pelin käynnistys-valikko, josta Käynnistä -painiketta klikkaamalla pääsee peliin (Kuva 6.1.4). Käynnistys-valikon muista toiminnoista lisää luvussa 8.1. Ennen käynnistys-ikkunan avautumista näytöllä saattaa käväistä kuvan Kuva 6.1.5 näköinen ikkuna, mutta se on ihan normaalia – tätä ikkunaa ei kuitenkaan saa sammuttaa.



Kuva 6.1.4 Ekapelin käynnistys-valikko



Kuva 6.1.5 Peli ottaa yhteyttä palvelimeen. Älä sammuta tätä ikkunaa.

## 5. Sitten peli käynnistyy



Kuva 6.1.6 Ekapeli käynnistyy.

## 6.2. Ennen pelaamista

Ennen kuin peli varsinaisesti alkaa avautuu ikkuna, josta pääsee säätämään äänenvoimakkuutta, harjoittelemaan hiirenkäyttöä tai katsomaan pelin tekijöitä.



Kuva 6.2.1 Ennen varsinaista peliä.

**Tekijät** -kohdasta pääsee katsomaan pelin tekijöitä.

**Ääni** -kohdasta voi säätää äänenvoimakkuutta.

**Hiirikoulu** on tarkoitettu sellaisille, jotka eivät ehkä osaa kunnolla käyttää hiirtä.

**Isoa nuolta** klikkaamalla pääsee itse peliin.

### 6.3. Pelin aloittaminen pelaajan kanssa

1. Pelaajan ensimmäisellä kerralla on ensin valittava alareunasta Uusi Pelaaja (Kuva 6.3.1).



Kuva 6.3.1 Uusi pelaaja peliin.

2. Kirjoita sitten pelaajan pelinimi (Kuva 6.3.2). Paina nimen kirjoittamisen jälkeen Enteriä.



Kuva 6.3.2 Peli arvaa pelinimen lopun.

3. Sen jälkeen pelaaja pääsee valitsemaan itselleen pelihahmoa (Kuva 6.3.3). Pelaajalla on jatkossa aina sama hahmo, kuin minkä hän ensimmäisellä kerralla valitsee.



Kuva 6.3.3 Pelihahmon valinta.

## 6.4. Pelin toiminta

### 6.4.1. Pulpetti

Pelin perusnäky on pulpetti (Kuva 6.4.1).



Kuva 6.4.1 Pulpetti.

Pulpetilta pelaaja pääsee etenemään pelissä, hän voi katsella tarrakirjaansa ja tarinakirjaansa. Pulpetilta on myös mahdollisuus seurata peliaikaa ja pelattuja osioita.

### 6.4.2. Aapinen

Aapista klikkaamalla pelaaja pääsee aina hänelle seuraavaksi pelattavaan kenttään. Peli etenee automaattisesti jokaisen pelaajan osaamisen mukaan. Lisää pelin kentistä ja etenemisestä kappaleessa 7.

### 6.4.3. Tarrakirja

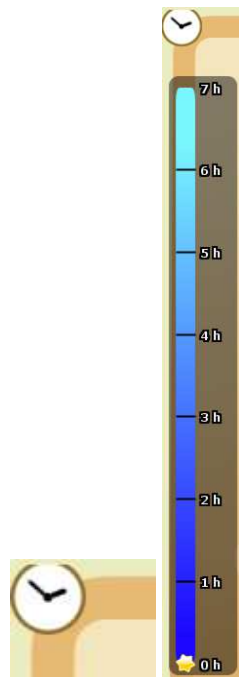
Lapsi saa tarran palkinnoksi pelatuista kentistä. Kerättyjä tarroja pääsee ihaillemaan klikkaamalla tarrakirjan kuvaa. Pelin kuluessa tarrakirjaan tulee uusia sivuja. Tällöin sivuja on mahdollista selata nuolipainikkeiden avulla.

### 6.4.4. Tarinakirja

Tarinakirjasta lapsi voi kuunnella ja seurata tekstistä peleistä aina silloin tällöin palkinnoksi saamiaan tarinoita. Sisään tarinakirjaan pääsee klikkaamalla sen kuvaa. Tarinakirjaan ei pääse sisälle ennen kuin lapsi on saanut jostain pelistä palkinnoksi oman tarinan. Ensimmäiseen tarinaan päästäkseen lapsen on siis pelattava peliä jonkin matkaa.

### 6.4.5. Peliakakello

Kun vie hiiren vasemman yläkulman peliakakellon (Kuva 6.4.2) päälle, tulee näkyviin palkki, josta näkee pelin altistumisajan. Pelissä mitataan altistumisaikaa, joka tarkoittaa sitä aikaa, jona pelaaja on pelannut pelin varsinaisia kenttiä. Peliakakellon ajasta ei siis pysty katsomaan kuinka kauan ajallisesti pelaaja on pelissä aikaa viettänyt, koska esimerkiksi tarrakirjassa vietetty aika ei tässä näy. Kellopalkissa tähti näyttää ajan kertymistä.



Kuva 6.4.2 Peliakakello



#### 6.4.6. Pelatut osiot

Oikean alakulman pelatut osiot linkkiä klikkaamalla (Kuva 6.4.3 Pelatut osiot -linkki.) pääset katsomaan mitä kenttiä pelaaja on jo pelannut (Kuva 6.4.4 Pelaajan jo pelaamat kentät näkyvät täällä.).



Kuva 6.4.3 Pelatut osiot -linkki.



Kuva 6.4.4 Pelaajan jo pelaamat kentät näkyvät täällä.

#### 6.4.7. Sini-pelikaani

Oikean yläkulman Sini-pelikaanin kuvaa (Kuva 6.4.5) klikkaamalla saa kuulla ohjeita.



Kuva 6.4.5 Sini antaa ohjeita.

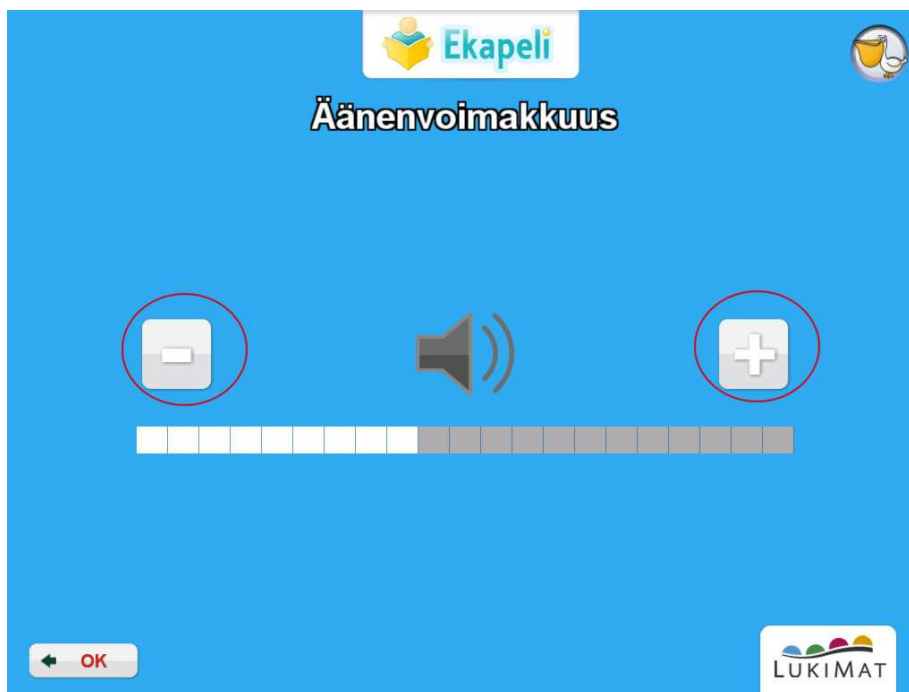
### 6.4.8. Ääni

Alareunassa olevaa ääni-tekstiä (Kuva 6.4.6) klikkaamalla pääsee säätämään pelin äänenvoimakkuutta.



Kuva 6.4.6 Äänenvoimakkuuden säätöön.

Äänenvoimakkuutta säädellään klikkaamalla + tai -merkkiä (Kuva 6.4.7). Kuulokkeista kuuluu koko ajan esimerkkiääni, joten voimakkuus on helppo säätää oikealle tasolle. Kun ääni on hyvä, klikkaamalla vasemman alakulman OK -tekstiä pääsee takaisin peliin.



Kuva 6.4.7 Äänenvoimakkuuden muuttaminen.

## 7. Pelin kentät

Ekapelin tämä versio on suunniteltu esikoululaisille, joilla on lukivaikeuden riski. Ekapelin esikoululaisille tarkoitettu versio harjoittaa opetussuunnitelman mukaisesti vain lukemisen perusasioita, pääasiassa kirjain-äännevastaavuutta. Pelissä on erilaisia kolmea erilaista kenttätyyppiä sekä palkinnoiksi tarkoitettuja tarinoita. Seuraavaksi esitellään erilaiset kenttätyytit. Kaikkien kenttien pelaamista varten saa pelaaja ohjeet pelissä.

### 7.1. Testikentät

Ekapelissä on mukana osioita jotka mittaavat pelaajan kehitystä pelissä. Pelaajan peliosaamisen testaamista varten on pelissä kahta erilaista kenttää, jotka esiintyvät pelissä tietyin väliajoin. Ihan ensimmäiseksi peli alkaa kentällä, jossa pelaajalta kysytään kaikki pelissä esiintyvät kirjaimet. Pelaajan pitää osata yhdistää kirjain ja sen nimi toisiinsa. Tämän kentän jälkeen kysytään samalla tavalla kirjainten äänneet. Kirjainten äänneitä testaava kenttä toistuu pelin aikana useampaan kertaan.

Testikentät mittaavat lasten kehitystä pelin aikana ja niiden tehtävät esitetään kaikille lapsille automaattisesti samanlaisina. Testikentissä lapsi ei saa heti valintansa jälkeen palautetta vastauksen oikeellisuudesta, vaan vasta osion loppuun. Näistä osioista pääsee poistumaan vasta kun kyseinen osio on pelattu loppuun (kesto 1-2 min).

On toivottavaa, että pelaaja pelaa testikentän aina kerralla loppuun ja keskittyy siihen mahdollisimman hyvin. Testikentästä eteenpäin jatkamiseen ei vaikuta se, miten hyvin siinä osasi.

### 7.2. Kirjain-äännekenttä eli peruskenttä

Kirjain-äännekentissä, eli peruskentissä pelaaja kuulee kuulokkeista äänneen. Pelaajan tehtävä on valita (hiirtä käyttäen) ruudulle ilmestyvistä palloista se, jonka sisältö vastaa sanottua äännettä. Peli antaa heti valinnan jälkeen palautteen siitä menikö valinta oikein vai väärin. Oikean vastauksen jälkeen kyseinen ääni toistetaan vielä kerran. Lapsen vastatessa oikein, peliruudun alalaidan etenemisjanan osa muuttuu kultaiseksi. Väärin vastattuaan lapsi saa vielä loppuun kuulla kysymyksen ja valita oikean vastauksen.

Peruskentissä pelin vaikeustaso mukautuu lapsen osaamistasoon siten, että kun lapsi osaa hyvin, peli vaikeutuu ja lapsen vastatessa väärin peli helpottuu. Peruskenttien helpottumista ja vaikeutumista säädellään vaihtoehtojen määrällä. Pelaaja etenee pelissä koko ajan

kirjaimissa eteenpäin. Kirjaimet on pyritty laittamaan peliin vaikeusjärjestyksessä. Pelaaja pääsee aina opeteltavan asian osattuaan eteenpäin uusiin ja haastavampiin kenttiin. Pelaaja pääsee etenemään pelissä osattuaan tarpeeksi.

Peruskentästä on mahdollista poistua kesken pelin, painamalla näppäimistön vasemman yläkulman esc -näppäintä.

### **7.3. Bonuskenttä**

Jos pelaaja ei osaa tarpeeksi, pääsee hän pelaamaan nk. bonuskenttää, jossa harjoitellaan samoja asioita kuin edellisessä kentässä. Bonuskenttiin peli valitsee pelaajan hyvin osattuja ja heikoimmin osattuja kirjaimia. Pelaaja ei kuitenkaan voi jäädä jumiin yhteen pelin kenttään ja sen bonuskenttään, vaan neljän bonuskentän pelaamisen jälkeen peli etenee automaattisesti. Bonuskentästä on mahdollista poistua kesken pelin, painamalla näppäimistön vasemman yläkulman esc -näppäintä.

### **7.4. Sanamuodostustehtävä**

Toinen pelin päätehtävätyyppi on sananmuodostus. Sananmuodostustehtävissä harjoitellaan sanan rakentamista kahden tai useamman tavun avulla. Näissä kentissä pelaaja kuulee kuulokkeista sanan ja hänen tehtävänään on rakentaa näytöllä palikoista kuulemansa sana. Palikat siirtyvät näytön ylälaitaan pelaajan valitsemassa järjestyksessä.

Muodostettavan sanan voi kuulla uudestaan painamalla hiiren oikeanpuoleista nappia. Sanan "rakennuspalikoiden" äänet voi kuulla viemällä hiiren niiden kohdalle.

Kun kaikki paikat on siirretty, näytölle ilmestyy kukka, jota pitää painaa kun vastaus on valmis. Palikoita voi siirrellä edestakaisin.

Sananmuodostamistehtävissä saa palautetta heti kukan painamisen jälkeen. Sananmuodostuksista on mahdollista poistua kesken pelin, painamalla näppäimistön vasemman yläkulman esc -näppäintä.

### **7.5. Tarrakirja**

Jokaisen pelatun kentän jälkeen pelaaja saa tarran omaan tarrakirjaan. Kun pelaaja on päässyt kentän läpi, hän saa valita palkinnoksi uuden tarran tarrakirjaansa. Tarrojen valintaikkunan ylälaidassa kerrotaan myös, kuinka suuri osuus äsken tehdyistä tehtävistä meni oikein ja kuinka suuri osuus väärin. Lapsi voi valita oman tarransa klikkaamalla halua-

maansa tarraa hiirellä. Pelaaja saa valita sitä useammasta tarrasta mitä enemmän vastauksia hän sai oikein osion aikana.

Kun pelaaja on valinnut haluamansa tarran, siirtyy näkymä tarrakirjaan. Pelaaja saa asettaa tarransa tänne, painamalla hiiren kursorista haluamassaan kohdassa. Jos tarra liimautui väärään kohtaan voi sen paikkaa vaihtaa painamalla tarran kuvaa uudelleen ja viemällä se uuteen parempaan paikkaan. Aiemmin saadun ja jo liimatun tarran paikkaa ei kuitenkaan voi vaihtaa enää myöhemmin.

Tarrakirjasta pääsee pois takaisin pulpettinäkymään painamalla oikeassa ylä laidassa olevaa ovea. Kun tarroja on saanut tietyn määrän, tarrakirjaan avautuu uusi sivu. Edellisille tarrakirjansivuille pääsee klikkaamalla ruudun vasemmassa alareunassa olevaa nuolta.

## 7.6. Tarinakirja

Silloin tällöin pelin aikana lapsi saa osion jälkeen palkinnoksi myös tarinan tarinakirjaansa. Sini ilmoittaa tarinan ilmestymisestä edellisen kentän lopussa ja tarrakirja alkaa vilkkua uuden tarinan merkiksi. Tarinan voi mennä lukemaan/kuuntelemaan ennen seuraavan kentän aloittamista. Samalla kun pelaaja kuulee tarinan, voi pelaaja itsekin seurata luku kohtaa, tekstissä liikkuvan korostuksen avulla. Aivan alussa tarinakirjassa ei ole tarinoita, mutta myöhemmin pelissä niitä sinne ilmestyy. Kun pelaaja on saanut tarinoita tarinakirjaansa, hänen on mahdollista lukea tarinoita uudelleen pulpetin kautta, klikkaamalla Tarinakirjasta.

Tarinakirjaan kerääntyy ikään kuin sarjakuvaa Suden ja Aasin seikkailuista. Ekapelissä on kolme erilaista näiden kaverusten tarinaa.

## 7.7. Kenttälista

Tässä ohjaajalle tiedoksi pelin eteneminen:

### TEEMA 1. "AARRESAARI"

👉 Kirjainten tunnistaminen


🌸 Tarina 1.


*Su-si on löy-tä-nyt kar-tan.  
Kart-ta joh-taa aar-teen luo.  
Aar-re on saa-res-sa.  
Su-si päät-tää et-si-ä aar-teen.*

👉 Äänteiden tunnistaminen


 A, I

 A, I, U

 A, I, U, S

 Sananmuodostamista 1. SU-SI, AA-SI, AI-SA, SI-SU

 I, U, S, O

 U, S, O, N

 S, O, N, R

 O, N, R, E


 Tarina 2.

*Su-si ui saa-reen.*


*Saa-ri on i-so.*

*Saa-res-sa a-suu aa-si.*


 N, R, E, L

 R, E, L, M

 Sananmuodostamista 2. SAA-RI, NAU-RU, LUO-LA, AAR-RE

 E, L, M, Ä

 L, M, Ä, N

 M, Ä, T, A


 Tarina 3.


*Su-si et-sii aar-ret-ta.*


*Saa-rel-la on luo-la.*


*Luo-las-sa luu-raa aa-si.*

*Su-si nau-raa.*


 Äänneiden tunnistaminen

 Ä, T, P, O

 T, P, Y, R

 T, P, Y, H

 Sananmuodostamista 3. ÄÄ-NI, LAMP-PU, HYP-PY, RA-PU

 P, Y, H, K

 Y, H, K, Ö

 H, K, Ö, J

 Tarina 4.


*Aa-si ja su-si as-tu-vat luo-laan.*

*Su-si sy-tyt-tää lam-pun.*

*Luo-lan pe-räl-lä kiil-tää jo-kin.*

*On-ko-han aar-re siel-lä?*

 K, Ö, J, V

 Ö, J, V, L

 J, V, D, I

 Sananmuodostamista 4. KÖY-SI, VE-SI, LAI-VA, LOK-KI


 V, D, U, R

 D, A, I, N

 D, U, H, E

 Tarina 5.

*Aar-re löy-tyi!  
Aa-si ja su-si i-loit-se-vat.  
Ys-tä-vyk-set kan-ta-vat aar-teen ran-taan.  
Lai-va nou-taa seik-kai-li-jat saa-rel-ta.*

 Äänneiden tunnistaminen

## TEEMA 2, "METSÄSSÄ"

 Tarina 6.

*Au-rin-ko pais-taa ja lin-nut lau-la-vat.  
Su-si ja aa-si läh-te-vät ret-kel-le met-sään.  
Su-den re-pus-sa on lei-pää ja me-hua.  
Aa-si ot-taa mu-kaan-sa köy-den.*

 A, V, E, K, P

 I, E, Ä, P, Ö

 U, Ä, J, M, Y

 Sananmuodostusta 5. MET-SÄ, REP-PU, AU-RIN-KO, LEI-PÄ

 Tarina 7.

*Ka-ve-ruk-set tal-lus-ta-vat met-säs-sä.  
Su-si ral-lat-le-lee kul-ki-es-saan.  
Aa-si kes-keyt-tää su-den kon-ser-tin.  
Jos-ta-kin kuu-luu nyyh-ky-tys-tä.*

 S, K, L, T, D

 O, A, V, H, M

 N, V, H, K, T

 Sananmuodostamista 6. KA-VE-RI, LAU-LU, KON-SERT-TI, IT-KU

 R, A, Ä, H, J

 E, V, K, S, T


 L, K, S, T, D


 Tarina 8.

*Su-si ja aa-si seu-raa-vat ään-tä.  
Ka-ve-ruk-set kur-kis-ta-vat kuop-paan.  
Kuo-pan poh-jal-la is-tuu jä-nis.*





*Jä-nis on su-rul-li-nen.*

 M, P, S, Ö, D

 Ä, J, S, Y, D

 T, K, L, S, D

 Sananmuodostamista 7. SY-VÄ, KUOP-PA, JÄ-NIS, IS-TU-A

 Äänteiden tunnistaminen

 P, M, S, Ö, D

 Y, V, E, Ä, S

 H, A, V, L, O


 Tarina 9.

*Su-si ja aa-si las-ke-vat köy-den kuop-paan.*

*Jä-nis tar-rau-tuu kiin-ni köy-teen.*

*Hii-op! Su-si ja aa-si ve-tä-vät jä-nön pin-tees-tä.*

*Jä-nis on i-loi-nen ja kiit-tää pe-las-ta-ji-aan.*

 K, A, L, O, D


 Ö, M, P, S, D

 J, A, E, O, Y

 Sananmuodostamista 8. VE-TÄÄ, I-LOI-NEN, PE-LAS-TUS, KII-TOS

 V, A, E, O, Y

 D, K, L, S, T

 A, J, L, O, Y

 Tarina 10.

*Su-si is-tuu kan-non pääl-le ja a-vaa re-pun.*

*E-väät jae-taan kaik-ki-en kes-ken.*

*Aa-si lait-taa ros-kat rep-puun.*


*Ros-kat ei-vät kuu-lu luon-toon.*


 I, K, M, R, T

 U, K, L, P, T

 S, V, E, Ä, Y

 Sananmuodostamista 9. KAN-TO, UR-HE-A, ROS-KA, PORK-KA-NA

 O, K, L, Y, D

 N, J, P, Ö, Y

 R, I, K, Ö, Ä


 Tarina 11.

*Su-si ja aa-si saat-ta-vat jä-nön ko-tiin.*


*Jä-nön äi-ti on ol-lut huo-lis-saan.*

*Jä-nö ker-too ur-heis-ta pe-las-ta-jis-taan.*

*Jä-nön äi-ti tar-jo-aa pork-ka-na-kak-kua.*

 Äänneiden tunnistaminen

**TEEMA 3, "KUMMITUSTALOSSA"**

 Tarina 12.

*Aa-si ja su-si et-si-vät seik-kai-lu-ja.  
Mä-el-lä on kum-mi-tus-ta-lo.  
Sut-ta hir-vit-tää.  
Aa-si ja su-si a-vaa-vat ta-lon o-ven.*

 E, A, J, P, Ö

 L, A, H, O, P

 M, V, I, H, O

 Sananmuodostamista 10. SEIK-KAI-LU, MÄ-KI, KUM-MI-TUS, O-VI

 Ä, V, I, H, R


 T, E, I, N, Ö


 P, A, J, L, U

 Tarina 13.

*Sa-lis-sa on hil-jais-ta.  
Yht-äk-kiä kuu-luu ko-li-naa.  
Luu-ran-ko koik-ke-leh-tii por-tai-kos-sa.  
Su-si ja aa-si ki-pit-tä-vät keit-ti-öön.*

 Y, A, L, O, D


 H, Ä, I, S, R

 K, E, I, S, T

 Sananmuodostamista 11. SA-LI, KO-LI-NA, LUU-RAN-KO, POR-RAS

 Ö, A, E, O, T

 J, M, N, P, U

 V, H, M, P, S

 Tarina 14.


*Keit-ti-ös-sä haa-mu keit-tää keit-toa.  
Haa-mu säi-käh-tää sut-ta ja aa-sia.  
Haa-mun kir-kai-su vih-loo kor-via.  
Kat-ti-la tip-puu lat-ti-al-le.*

 D, M, O, P, Ö


 A, H, R, Ö, O


 I, H, L, Y, Ä


 Sananmuodostamista 12. HAA-MU, KEIT-TI-Ö, KEIT-TO, KAT-TI-LA

 Äänneiden tunnistaminen

 S, Ö, J, M, P

 O, J, Y, A, M

 E, I, Y, Ö, S

 Tarina 15.

*Sop-pa le-vi-ää pit-kin lat-ti-aa.  
Haa-mu on har-mis-saan.  
Luu-ran-ko ry-mis-telee keit-ti-öön.  
Luu-ran-ko liu-kas-tuu keit-toon.*

 L, I, U, Y, K

 M, K, J, U, Y

 Ä, K, U, Ö, D

 Sananmuodostamista 13. KIR-KU-A, KOR-VAT, SÄI-KÄH-TÄÄ, SOP-PA

 T, V, J, U, E

 P, V, E, I, N

 Y, J, M, N, U

 Tarina 16.

*Su-si ja aa-si o-vat hä-peis-sään.  
Aa-si sii-voaa sot-kun.  
Su-si aut-taa luu-ran-koa.  
Haa-mu keit-tää uu-den kei-ton.*

 H, M, N, V, S

 K, Ä, M, R, U

 Ö, Ä, I, R, U

 Sananmuodostamista 14. SOT-KU, RUO-KA, PE-LOT-TAA, HAUS-KA


 J, Ä, S, R, T

 V, Ä, N, T, H

 D, Ä, Y, O, S

 Tarina 17.

*Ruo-ka on val-mis-ta!  
Lo-hi-käär-me lii-hot-taa syö-mään.  
Kum-mi-tus-ta-lo ei o-le e-nää pe-lot-ta-va.  
Kai-kil-la on haus-kaa.*

 Äänteiden tunnistaminen

## 8. Lisätietoa

Tästä kappaleesta löytyy lisätietoa peliin liittyvistä asioista.

### 8.1. Ekapelin käynnistys-valikko

Peliä käynnistettäessä avautuu käynnistys-valikko, jonka osista tapahtuu seuraavaa:

## 1. Käynnistä peli

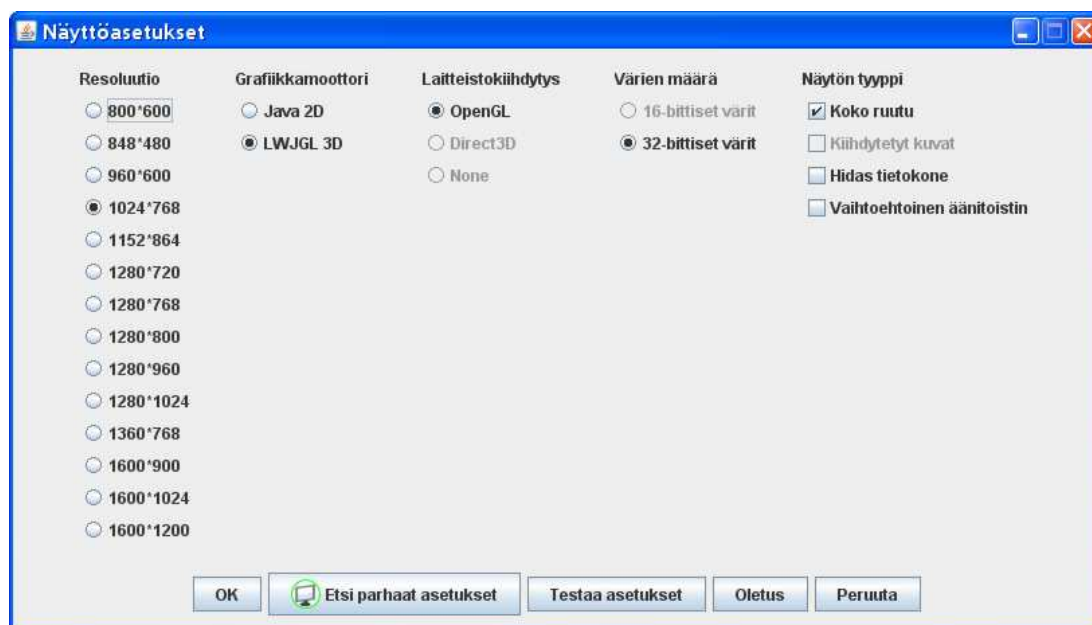
Lisätietoa tästä löytyy käyttöohjeen kappaleesta 6.1.

## 2. Näytä pelin hallintasivusto

Tästä klikkaamalla avautuu nettiselain (esim. Internet Explorer) ja pääset Ekapelin hallintasivustolle, jossa voit esimerkiksi lisätä peliin pelaajia.

## 3. Näytön asetukset

Tämä valinta avaa ikkunan, jonka avulla voit muuttaa näytön asetuksia, jos pelin näkymisessä on ongelmia.



Kuva 8.1.1 Näytön asetukset.

Näyttöasetusten hallintaohjelman (Kuva 8.1.1) toimintoja ovat seuraavat:

### Resoluutio

Resoluutiovalikossa näkyy kaikki tietokoneesi tukemat näyttötarkkuudet. Oletuksena valittuna on 1024\*768 tai työpöytäsi oletusresoluutio. Voit vaihtaa resoluutiota pienemmäksi, jos peli tuntuu toimivan liian hitaasti.

### Grafiikkamoottori

Grafiikan piirtoon voi käyttää joko Javan omaa Java 2D -grafiikkamoottoria, tai uudemmaa 3D-näytönohjainten ominaisuuksia hyödyntävää LWJGL 3D - grafiikkamoottoria. Oletuksena on valittu LWJGL, jonka pitäisi toimia nopeammin

uudemmissa tietokoneilla. Jos tietokoneellasi on ongelmia LWJGL-grafiikkamoottorin kanssa, vaihda käyttöön Java 2D -grafiikkamoottori.

### Laitteistokiihdytys

Jos käytössä LWJGL-grafiikkamoottori, käytetään automaattisesti OpenGL-laitteistokiihdytystä.

Java2D-grafiikkamoottorin kanssa voit valita käytettävän kiihdytyksen. Windows-koneilla suositellaan käytettäväksi Direct3D-kiihdytystä. Jos peli toimii huonosti kiihdytyksen kanssa, voit kokeilla valita vaihtoehdon None, jolloin laitteistokiihdytys on pois päältä.

### Värien määrä

Värien määrää pystyy muuttamaan ainoastaan jos laitteistokiihdytykseksi on valittu None. Tällöin joissain tapauksissa voi pelin saada toimimaan nopeammin valitsemalla 16-bittiset värit.

### Näytön tyyppi

Jos Koko ruutu -valintapainike on valittuna, peliä ajetaan koko näytön tilassa. Muuten peli toimii ikkunassa. Pelin toimiessa ikkunoituna, se ei välttämättä peitä koko ruutua, jos valittu resoluutio on näytön tarkkuutta pienempi.

Kiihdytetyt kuvat kannattaa laittaa päälle Windows-koneissa, joissa on käytössä Javan versio 5 ja grafiikkamoottorina Java2D. Javan versiosta 6 eteenpäin valinta kannattaa jättää pois päältä.

Hidas tietokone-valinta kannattaa valita, jos peli tuntuu toimivan tietokoneellasi hitaasti. Tällöin jotkut pelin grafiikoista vaihdetaan yksinkertaisempiin ja nopeampiin versioihin.

### Näytön asetukset -ikkunan painikkeet

*OK* tallentaa valitsemasi asetukset ja sulkee näyttöasetusten hallintaohjelman.

*Etsi parhaat asetukset* testaa automaattisesti erilaisia näyttöasetuksia ja yrittää löytää nopeimmat asetukset tietokoneellesi.

*Testaa asetukset* testaa nykyisiä näyttöasetuksia. Jos testissä ei näy ongelmia, voit käyttää asetuksia pelissä.

*Oletus* palauttaa alkuperäiset oletusasetukset.

*Peruuta* peruuttaa tehdyt muutokset ja sulkee näyttöasetusten hallintaohjelman.

#### 4. Vaihda käyttäjää

Jos samaa Ekapeliä käyttää monta ohjaajaa ja joku on jättänyt oman tunnuksensa ja salasanasensa pelin muistaa, tästä pystyt muuttamaan sitä.

#### 5. Lopeta

Keskeyttää pelin käynnistyksen.

## 9. Ongelmia

### 9.1. Pelin käynnistämässä

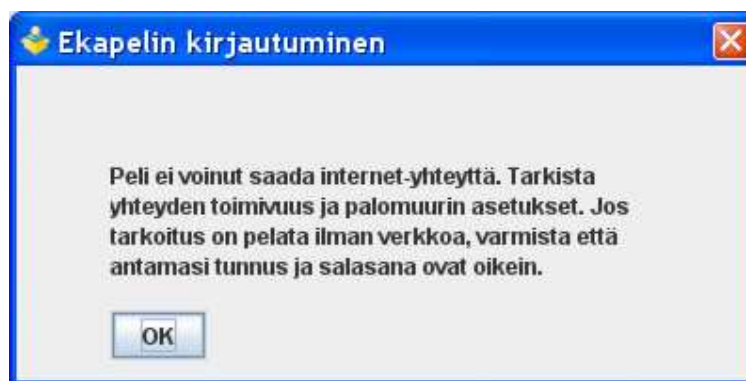
Jos pelin käynnistämässä on ongelmia, niihin löytyy apua tästä kappaleesta.

#### 9.1.1. Pikakuvaketta ei ilmesty työpöydälle

Joissakin tietokoneissa pikakuvakkeen teko työpöydälle automaattisesti ei onnistu. Silloin pelin saa käyntiin menemälle siihen hakemistoon, johon Ekapelin asensi. Ekapeli käynnistyy Ekapeli-eskari nimisen kansion tiedostosta, jonka nimi on Aloita Ekapeli.bat. Siitä tiedostosta voi halutessaan tehdä itse pikakuvakkeen työpöydälle.

#### 9.1.2. Verkkoyhteys ei toimi -virheilmoitus ensimmäisellä käynnistyskerralla.

Ekapelin pitää saada yhteys verkkoon, kun sitä käynnistetään ensimmäisen kerran. Jos peli ei saa ensimmäisellä kerralla yhteyttä verkkoon, tulee kuvan Kuva 9.1.1 mukainen virheilmoitus.



Kuva 9.1.1 Verkkoyhteys ei toimi ensimmäisellä kerralla.

Tarkista internetyhteyden toimivuus. Jos internet toimii, mutta sama virheilmoitus tulee edelleen, vika saattaa olla siinä, että palomuuuri estää yhteyden ottamisen tai käytössäsi on Proxy -palvelin. Niistä lisätietoja löytyy kappaleista 9.1.4 ja 9.3.

### 9.1.3. Verkkoyhteys ei toimi -virheilmoitus.

Jos verkkoyhteys ei jostain syystä toimi, kun peliä käynnistettäessä (Kuva 3.1.1 Kuva 9.1.2) peli ilmoittaa virheestä. Jos peliä on aiemmin pelattu, virheilmoitus ei kertaluontoisena haittaa ja peliä voi pelata normaalisti. Valitse silloin valikosta käynnistä peli. Jos virheilmoitus ilmestyy aina, kun peliä käynnistät, ongelma on vakavampi. Silloin pitää tarkistaa että palomuuuri antaa pelin ottaa yhteyden (kappale 9.1.4) ja mahdollisesti käytössä oleva Proxy -palvelin (kappale 9.3) on määritelty peliin oikein. Jos siltikin ongelma jatkuu, kannattaa laittaa sähköpostia osoitteeseen ekapeli@lists.jyu.fi. Peliin on tärkeää saada yhteys palvelimeen, koska vain silloin peli toimii oikein.



Kuva 9.1.2 Verkkoyhteys ei toimi.

### 9.1.4. Peliin ei ole luotu yhtään pelaajaa

Jos Ekapeli ilmoittaa käynnistystyksen yhteydessä, että peliin ei ole luotu yhtään pelaajaa, johtuu se siitä, että käyttäjä ei ole luonut peliin pelaajaa. Jos haluat kokeilla peliä testipelaajalla, valitse Kyllä. Muuten valitse Ei ja katso ohjeet pelaajan luomisesta kappaleesta 5. Pelaajan tiedot.





Kuva 9.1.3 Virheilmoitus - pelissä ei luotuja pelaajia.

## 9.2. Palomuuuri

Ekapelin pitää saada toimiakseen yhteys verkkoon. Joskus koneella oleva palomuuriohjelma estää yhteydenottamisen. Silloin pitää palomuuriin tehdä reikä Ekapeliä varten. Palvelimelle, jota varten reikä tehdään on <https://oppeli.cc.jyu.fi> ja portti on 443.

Palomuuriohjelmia on käytössä niin monia erilaisia, että tarkkoja ohjeita palomuuriin reiän tekemiseen ei voida antaa. Kannattaa kysyä koulun mikrotueltai tarkistaa asia palomuuriohjelman ohjeista.

## 9.3. Proxy

Erityisesti koululla saattaa olla käytössä niin kutsuttu Proxy-palvelin. Ekapeli yrittää ottaa yhteyttä suoraan palvelimensa IP-osoitteeseen ja proxy-palvelin ei sitä salli. Jos pelikoneessa on proxy-palvelin, pitää Ekapeliin tehdä asetuksia, jotta se osaa ottaa proxyn huomioon.

### 9.3.1. Käyttääkö koneeni Proxy -palvelinta?

Jos et tiedä käyttääkö koneesi Proxy-palvelinta kysy asiaa mikrotueltä. Jos pelaat Ekapeliä kotona ja et tiedä käyttääkö koneesi Proxy-palvelinta, ei se sitä todennäköisesti käytä.

### 9.3.2. Proxy-asetusten laittaminen Ekapeliin

Jos koneesi käyttää Proxyä pitää Ekapelikin asettaa käyttämään sitä. Proxyn arvot pitää syöttää Ekapeli -kansion sisällä olevassa Res-kansiossa olevaan connectionsettings.properties -tiedostoon. Tiedoston sisällä on ohjeita arvojen muuttamisesta, mutta oleellisimman tässä. Jotta saat Proxyn toimimaan, muuta seuraavia:

```
Connection.proxyEnabled=  
Connection.proxyPort=  
Connection.proxyHost=
```

Lisäksi, jos proxy vaatii käyttäjätunnistuksen, myös nämä pitää muuttaa:

```
Connection.proxyUsername=  
Connection.proxyPassword=
```

Yllä oleviin syötetään oikeat, oman koneesi käyttämät arvot = -merkin jälkeen.

### 9.3.3. Mitkä ovat Proxyn asetukset?

Jos et tiedä, mitä ovat koneesi käyttämät proxyn arvot, kannattaa kysyä niitä mikrotueltä. Arvot löytyvät myös jokaiselta koneelta. Voit itse katsoa, mitkä oikeat arvot ovat. Huomaa, että seuraavassa neuvotaan, mistä arvot löytyvät - Ekapelin takia sinne ei tarvitse mitään laittaa! Arvot löytyvät: "Käynnistä/Ohjauspaneeli/Internet-asetukset/Connections/LAN settings"-valikosta

## 9.4. Käyttöohjeesta ei löydy vastausta

Jos Ekapelin kanssa on ongelmia ja käyttöohjeesta ei löydy vastausta kannattaa etsiä keskustelupalstalta osoitteesta [www.lukimat.fi](http://www.lukimat.fi)