

Jungle Race

Jungle Race on strateginen ulkoilu- ja urheilupeli, jossa pelaaja kerää matkapuhelimessaan toimivan sovelluksen avulla kartalla näkyviä kuvitteellisia hedelmiä. Jottei tehtävä olisi liian helppo, nämä hedelmät ovat liikkuvia.

Pelaajan tehtävänä on kerätä viisi erilaista hedelmää ulkona liikkuen. Yksi tavoitteen mukainen peli kestää noin puoli tuntia. Jungle Racea voi pelata joko yksin tai ryhmässä missä päin maailmaa tahansa. Jungle Racen avulla voidaan järjestää liikuntatapahtumia ja se soveltuu myös urheilijoiden harjoitusmuodoksi.

Jungle Race pitää myös kirjaa pelatuista peleistä, niihin käytetystä ajasta sekä kuljetusta matkasta.

Jungle Race toimii webappina eli selaimessa. Sovellus kannattaa lisätä puhelimen kotivalikkoon (avaa kirjautumissivu ja valitse selaimen valikosta Lisää aloitusnäyttöön -toiminto). Jungle Race tallentaa tulokset pilvipalveluumme (Cloud), joka näyttää pelihistorian kattavasti.

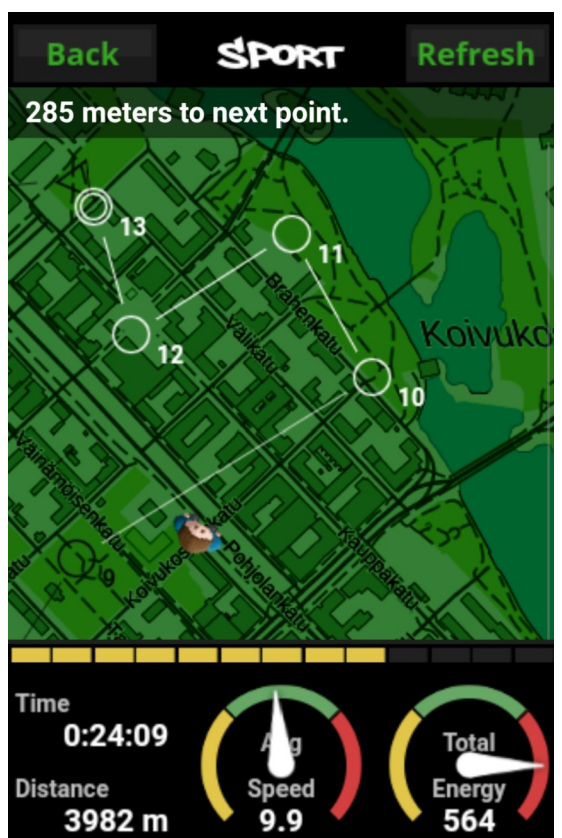
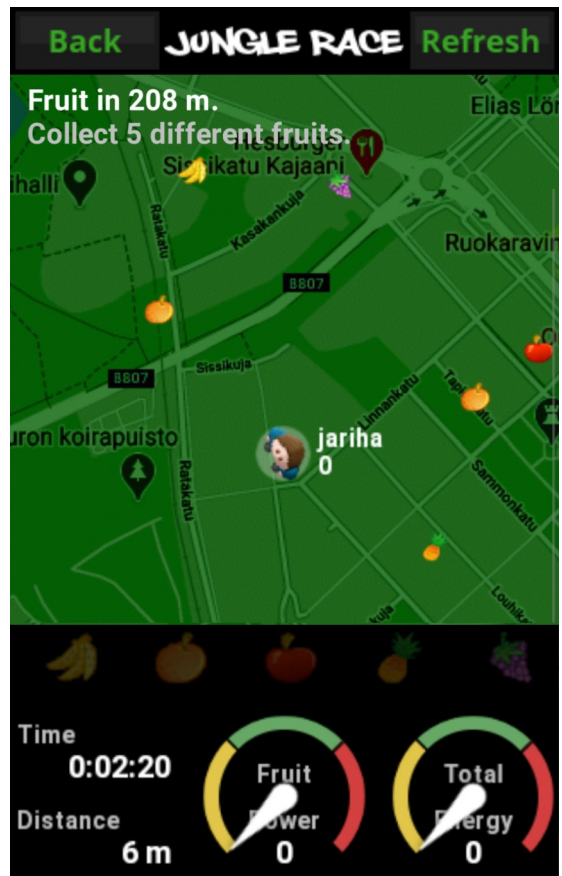
Junior Game on Jungle Race -peli, jota pelataan pienellä, ennalta määritellyllä alueella. Pelialue voidaan määrittellä urheilukentälle, puistoon tai vaikkapa omalle pihalle. Pelialueen määrittämiseen pelistä löytyy tarvittava, helppokäyttöinen kenttäeditori.

Jungle Race Sport

Jungle Race Sport -pelissä kierretään kilpaa ennalta määritellyjä reittejä pitkin. Reiteiltä löytyy rasteja ja ne on kierrettävä järjestyksessä. Reitit vastaavat sprinttisuunnistusta, mutta tiekartan lisäksi ne voivat kiertyä myös maastopoluilla. Sovellus näyttää ranking-listat parhaista tuloksista, omien suoritusten rastiväliajat ja niiden vertailun nopeimpiin väliaikoihin.

Valmiita reittejä on jo suurimmissa Suomen kaupungeissa. Voit etsiä reittien lähtöpisteitä kartalta. Jungle Race Sport -peli toimii vain Suomessa. Reittien suunnitteluun on olemassa editorit, joilla jokainen voi luoda itselleen reittejä. Editoreihin voi ostaa käyttöoikeuksia, joiden avulla reittejä voi julkaista myös muiden pelaajien käyttöön.

Jungle Race Cross on Sport-pelin erikoismuoto, eräänlainen maastajuoksun sprinttikilpailu. Siinä missä Sport-pelin on suunniteltu kestävän yli 30 minuuttia, Cross-pelin kesto on alle 5 minuuttia.



Jungle Race Adventure

Jungle Race Adventure on Sport-sovelluksen erikoismuoto, jossa kierretään ulkona liikkuen läpi tarinallisten seikkailujen. Sport-sovelluksesta poiketen Adventure-seikkailussa aika pysähtyy siksi aikaa, kun pelaaja on rastilla ja lukee tarinaa. Näin ollen seikkailusta tulee liikunnallisesti leppoisampi.

Jungle Race Adventure -seikkailu luodaan yritysasiakkaillemme tapauskohtaisesti. Seikkailu voi sisältää oman piirretyn kartan, joka sovitetaan ympäröivään maastoon. Tarinat kirjoitetaan kunkin alueen teemojen mukaisesti, oli ne tarinat sitten luontokohteita esitteleviä, historiallisia tai jopa tarunhoitoisia.

Jungle Racen hedelmät

Jungle Race, siis tämä niin kutsuttu aikuisten versio, ei tarvitse esivalmisteluja, vaan kerättävät hedelmät synnytetään automaattisesti pelaajan ympärille. Hedelmät ovat liikkuvia, joten ne tulevat kyllä, banaaneja lukuunottomatta, pois alueilta, jonne pelaaja ei pääse. Pelaajan tehtävänä on kerätä viisi erilaista hedelmää.

Erilaisilla hedelmillä on kullakin omanlaiset ominaisuudet. Banaani ei liiku. Se on siis helpoin kerättävä. Tai vaikein, jos sellaista ei satu ilmestymään sellaiseen paikkaan, josta sen voi kerätä. Appelsiinin liike on hitain, sen voi saavuttaa jo kävellen. Omena liikkuu hieman nopeammin. Liike näillä kaikilla hedelmillä on suoraviivainen pohjois-etelä- tai itä-länsi-suuntainen, eikä se muutu kesken kaiken. Ananas on jo sen verran nopea, ettei sitä saa juoksemalla kiinni, kuin kaikkein nopeimmat. Tarvitaan siis tarkkaavaisuutta, milloin ananas olisi tulossa siten pelaajaa kohti, että sen voisi napata jostain pelaajan lähistöltä. Rypäle on hedelmistä kaikkein nopein, se pistää pelaajan kyllä jo juoksemaan kovaakin. Ellei sitten käy hyvä tuuri, ja se tulee suoraan kohti.

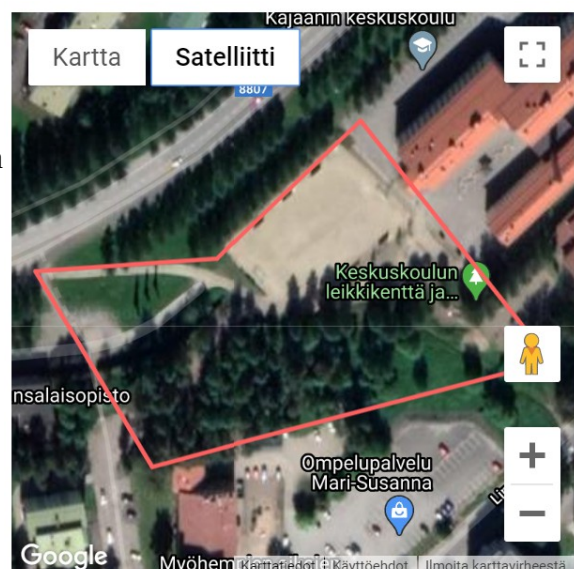
Peli laskee, että pelaajan lähetyvillä olisi aina vähintään kuusi hedelmää. Jos hedelmä liikkuu pelaajasta pois päin, syntyy jossain vaiheessa sen tilalle uusi hedelmä. Hedelmillä on kymmenen minuutin elinaika, jolloin ne katoavat itsestään. Myös tällöin tilalle syntyy uusi hedelmä. Viimeisen kahden elinminuuttinsa aikana hedelmä on tumma kertoen pelaajalle, että alkaa olla jo hoppu, jos sen haluaa.

Jos pelaajan lähetyvillä ei ole oikein mitään kerättävää, kannattaa lähteä liikkumaan johonkin suuntaan, vaikka pois päin hedelmistä, niin jossain kohtaa pelaajan ympärille syntyy hedelmistä tyhjiö, ja uusia hedelmiä alkaa syntymään.

Junior Gamen pelialueiden suunnittelusta

Junior Game pelataan pienellä pelialueella ja siinä pelialue täytyy ensin suunnitella. Pelialueen suunnitteluun löytyy editorit sekä pelistä, että nettisivujemme Cloud-osiosta. Pelistä löytyvän editorin avulla käyttäjä kiertää halutun pelialueen ja merkitsee jokaisen pelialueen kulman, joiden väliin piirretään pelialueen ääriviivat.

Nettisivujen editorilla nämä kulmat voi merkitä Google-kartan avulla. Hyvä pelialue on esimerkiksi koulun urheilukentän kokoinen, kotisi piha-alue tai puisto. Mikäli peliä pelaa ilman rakennettua karttaa, peli muodostaa pelaajan ympärille neliön muotoisen pelialueen.

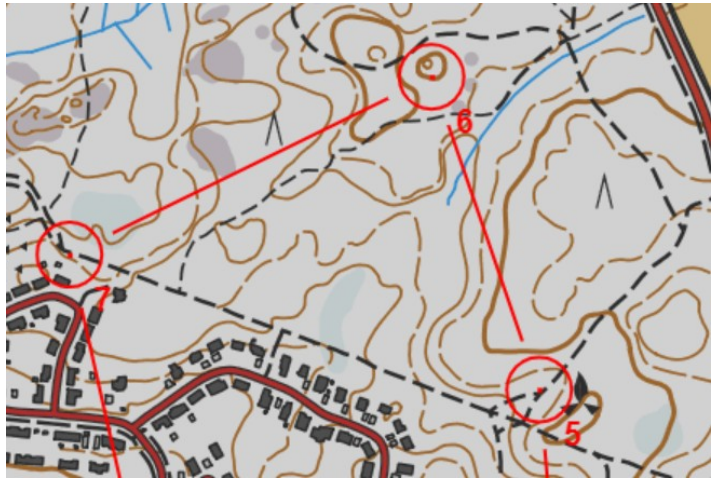
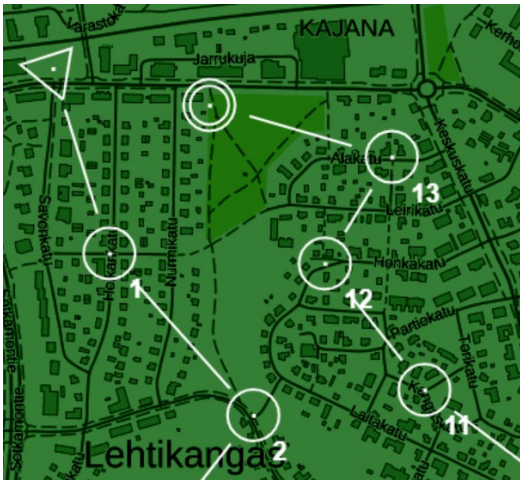


Jungle Race Sport -pelin editori

Jungle Race Sport on suunnistuksen kaltainen peli, jossa kierretään rasteja järjestyksessä. Reitit voivat kiertää asutusalueella (tiekartta) tai maastossa (maastokartta). Peli on suunniteltu reilun puolen tunnin pelaamiseen, joten reittien hyvä mitta on linnuntietä kolmesta kuuteen kilometriä.

Reitit suunnitellaan nettisivujemme Cloud-osiosta löytyvällä editorilla. Hyvä reitti kulkee katuja tai polkuja pitkin, mutta se antaa pelaajalle mahdollisuuden tehdä erilaisia reitinvalintoja.

Maastokartalla voidaan tarjota suunnistajille mahdollisuutta edetä myös maastoa pitkin, mutta on hyvä rakentaa reitti siten, että se olisi mahdollista kiertää pääsääntöisesti polkuja pitkin.



Jungle Race Cross -pelin editori

Jungle Race Cross -pelissä kierretään noin kilometrin mittainen polkujuoksureitti. Reitien editori löytyy pelistä ja toimii siten, että pelaaja käynnistää editorin ja kiertää radan ensin kävellen, jolloin reitti tallentuu. Tämän jälkeen peli on kaikkien pelattavissa. Hyvä reitti kiertelee poluilla, joita ovat vaihtelevan mäkisiä, mutta turvallisia juosta eivätkä esimerkiksi sisällä autoteiden ylityksiä.



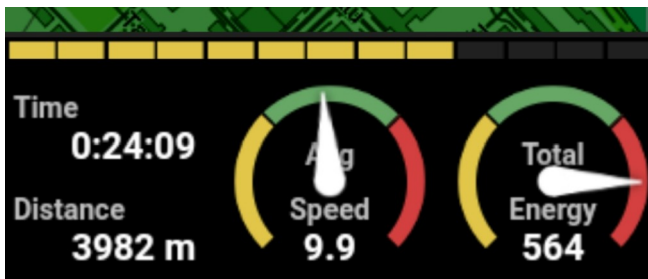
Reitiltä löytyvät numeroidut pisteet ovat väliaikapisteitä ja niitä on sadan metrin välein. Peli näyttää pelaajan lisäksi muiden pelaajien sijainnit aiemmin juostuilla reiteillä ja päivittää pelaajan sijainnin muihin nähden aina väliaikapisteellä.

Jungle Racen mittarit

Jungle Race -peleissä kartan alla näkyy peliin käytetty aika ja pelissä kuljettu matka, sekä mittareita, jotka kertovat erilaisia peliin liittyviä muuttujia. Katso esimerkki mittareista tämän dokumentin alusta löytyvät kuvasta.

Fruit Power -mittari kertoo, kuinka monta hedelmää pelaaja on kerännyt suhteessa käytettyyn aikaan. Se siis kertoo, kuinka tehokkaasti hedelmiä on tullut kerättyä. Total Energy -kerto, kuinka rankka peli on ollut fyysisesti. Lukema kertoo kokonaisenergian kulutuksen (vähän samaan tapaan kuin kulutetut kalorit), viisari hetkellisen räsitusastan (sykelukeman kaltaisesti, kuinka hengästynyt pelaaja sillä hetkellä on). Nämä Total Energy -mittarin arvot ovat arvioita, jotka lasketaan nopeustiedon pohjalta.

Sport ja Cross -peleissä Fruit Powerin tilalla on Avg Speed -mittari, joka kertoo pelaamisen aikaisen keskinopeuden kilometreinä tunnissa. Cross -pelissä Total Energy mittarin tilalla on Pos-mittari, joka kertoo pelaajan sijoituksen edellisessä väliaikapisteessä, tai maalissa. Sport ja Cross -pelissä mittareiden yläpuolelle oleva palkki kertoo kierretyistä rasteista tai väliaikapisteistä. Jungle Race kertoo sillä paikalla kerätyistä hedelmistä.



Jungle Racen ranking-listat

Jungle Race sisältää ranking-listat, joissa näkyy valitun ajanjakson (oletus 7vrk) Top10-lista kerätyistä hedelmistä. Toinen lista kertoo tulokset parhaista ajoista, jossa viiden erilaisen hedelmän tavoite on saavutettu. Lisäksi löytyy lista kaupungeista, joissa on kerätty eniten hedelmiä.

Jungle Race Sport ja Cross pelit sisältävät ranking-listat kunkin radan nopeimmista ajoista sekä omien tulosten vertailun rastiväliaikoineen ranking-listojen nopeimpaan.

Pelaajan kaikki omat pelit löytyvät sekä pelistä että reitteineen nettisivujen Cloud-osiosta.

My Club -ominaisuus

Jungle Racesta löytyy My Club -ominaisuus, jolla voidaan määritellä oma tiimi, johon pelaajat liittyvät. My Club -sivu näyttää Jungle Race ranking tulokset vain oman tiimin kesken. Hallinnoija näkee tiimin pelaajien pelien reitit nettisivujen Cloud-osion kautta.

My Club ominaisuutta suunniteltaessa kohderyhmänä ovat olleet urheiluseurat ja koulut. My Club ominaisuus on maksullinen hallinnoijalle. Maksullisuus tuo ominaisuutena myös Sport- ja Cross-pelien reittien julkaisun joko vain oman tiimin tai kaikkien käyttöön (oletuksena Sport-reitti näkyy vain pelaajalle itselleen, Cross-reitti kaikille).

Jungle Race Adventure -pelin editori

Jungle Race Adventure -pelit luodaan asiakkaille tilauksesta. Jungle Race Adventure perustuu Sport-peliin ja sen editoreja käytetään samaan tapaan. Sport-pelin poiketen rastille luodaan sisältöä, joka voi olla tekstiä ja kuvaa, optiona myös videoita. Jungle Race Adventure voi sisältää myös piirretyn karttapohjan tai siinä voidaan käyttää omaa seikkailukarttaeditoria. Rastien sisällöt voidaan kirjoittaa tarinaksi alla olevan esimerkin mukaisesti.

Jungle Race Adventure - esimerkkiseikkailu

1. Tervetuloa viidaksoon! Viidakosta on löytynyt kultaa ja tieto siitä ei saa levitä maailmalle. Te voitte pelastaa viidakon piilottamalla kullan syvälle viidaksoon. Seuratkaa kartalta löytyviä johtolankoja vaarallisessa tehtävässä.

2. Tämä on viidakon poppamiesten salainen viesti. Ette näe meitä, mutta me näemme teidät. Suojelemme teitä parhaan kykymme mukaan, mutta syvälle viidaksoon emme uskalla mennä, se on meille pyhä paikka. Kulkekaa nyt syvemmälle viidaksoon, niin annamme teille kullan, joka täytyy kätkeä.

3. Olette saapuneet tuntemanne sivistyksen ulkopuolelle, meidän maailmaamme. Luotamme teihin. Annamme teille nyt kullan, joka teidän täytyy viedä syvältä viidakosta löytyvään kaivoon. Lähtekää nyt, että ehditte palata ennen pimeän tuloa.

4. Olemme tarkkailleet teitä ja matkanne on sujunut toistaiseksi hienosti. Näytätte pärjäävän hyvin. Olette tulleet nyt sille rajalle, jonka taakse me emme uskalla mennä. Luonto on paikoin vaarallista ja voitte nähdä jopa villieläimiä. Pysykää polulla, niin ette eksy.

5. Olette nyt saapuneet viidakon syvimpään paikkaan. Tarkkailkaa ympärillenne. Polku johtaa teidän kaivolle, jonne teidän täytyy piilottaa löytämämme kultaa.

6. Hienoa, löysitte kaivon ja heititte kullan sinne. Se oli tehtävänne, viidakkomme on nyt turvassa. Mutta teidän matkanne on vasta puolessa, teidän täytyy palata takaisin lähtöpaikkaan. Ette voi seurata tuloreittiänne, ettei tehtävänne paljastuisi.

7. Olette saapuneet jälleen maillemme, jossa voimme suojella teitä. Jatkaa matkaa, me seuraamme teitä sivusta.

8. Onnittelut, selvisitte seikkailusta hienosti. Viidakko on jälleen turvassa, kiitos rohkeutenne ja tarmokkuutenne.

