

SUPERSEIKKAILIJAN KÄSIKIRJA

Olet ystäväinesi joutunut Superseikkailuun. Pelin tavoitteena on kerätä pelimaailmaan hajaantunut ystäväjoukko yhteen. Luo oma hahmosi ja lähde seikkailemaan Jenkka Jekkusen ja Hyppy Hurjasen opastuksella. Nämä rohkeat, vauhtia rakastavat ystävykset tunnetaan paremmin lempinimillä Jenkkis ja Hyppis. Matkaa halki erilaisten kenttien kartuttaen samalla taitojasi. Energinen hyppy ja kepeä juoksu auttavat sinua matkallasi. Usko yhteistyön ja ystävyuden voimaan!

HAHMON LUOMINEN

Parista pojan roolia tanssiva on Jenkkis ja tytön roolia tanssiva on Hyppis.

Oma hahmo luodaan siten, että jokaisesta neljästä kategoriasta (Liikkuminen, Maastoutumistaidot, Lentotaidot sekä Superasento) valitaan yksi taito. Näistä paloista kootaan 8 tahdin liikesarja siten, että

HYPPIS:

tahdit

1-2	Liikkuminen	esim. 4 hyppyaskelta
3-4	Maastoutumistaidot	esim. peppupyörähdys
5-6	Lentotaidot	esim. potkuhyppy
7-8	Superasento	esim. tanhupose

JENKKIS:

tahdit

1-2	Maastoutumistaidot	esim. oma alhaalla käynti
3-4	Lentotaidot	esim. x-hyppy
5-6	Superasento	esim. kalenarokkari
7-8	Liikkuminen	esim. 2 jenkkan askelta

HELPPO TASO

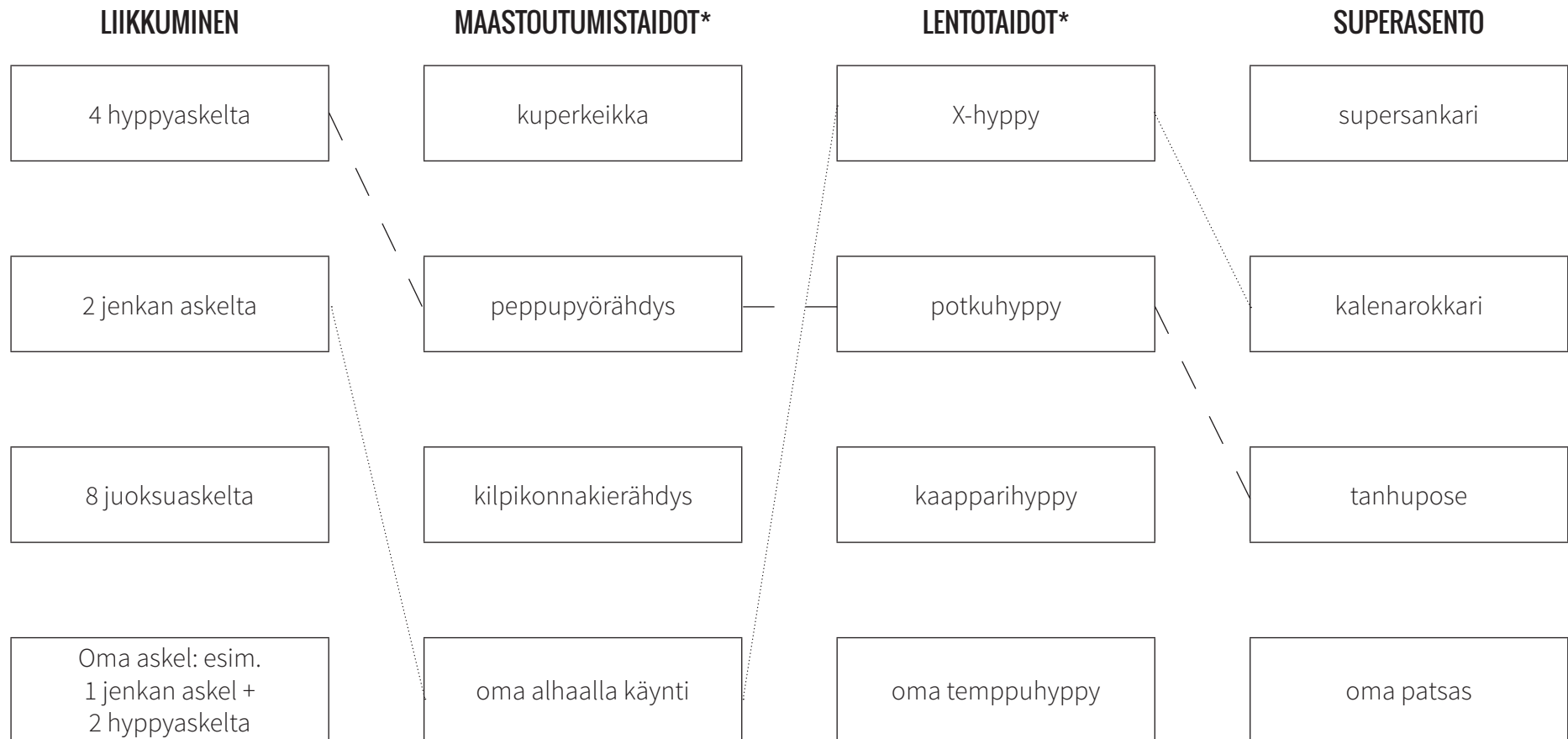
Jenkkis ja Hyppis -joukkueet tekevät molemmat saman hahmon esittelysarjan. Valitse joko Hyppis tai Jenkkis.

KESKITASO

Jenkkis ja Hyppis -joukkueet tekevät molemmat saman hahmon esittelysarjan, mutta tekevät sen kaanonissa oman ”kaavan” mukaisesti.

HAASTAVA TASO

Jenkkis ja Hyppis -joukkueet tekevät molemmat oman hahmonsensa esittelysarjan. (Näkyvillä videolla yllä olevien esimerkkien kanssa.)



* Maastoutumis- ja lentotaidossa pyörähdyksen tai hypyn ei tarvitse kestää kahta tahtia, vaan niiden alle voi ottaa sopivaksi katsomaansa liikkumista. Esimerkiksi ennen lentotaitohyppyä voi tehdä kaksi hyppyaskelta ja oman hypyn tahdin viimeisille iskuille.

VINKKI! Reitin piirtäminen taitojen välille auttaa hahmottamaan omaa sarjaa!

PELISANASTO

KUPERKEIKKA

PEPPUPYÖRÄHDYS

KILPIKONNAKIERÄHDYS

OMA ALHAALLA KÄYNTI

X-HYPPY

POTKUHYPPY

KAAPPARIHYPPY

OMA TEMPPUHYPPY

Kuperkeikka etu- tai takaperin. Muista pään asento kohti rintaa ja pyöreä selkä!

Pyörähdys pepun päällä jompaankumpaan suuntaan. Kädet auttavat tasapainon pitämisessä!

Kierähdys kyykkyasennosta tai polvien päältä kyljen kautta selälleen ja sieltä toisen kyljen kautta jalkojen päälle.

Alhaalla käynti voi olla pyörähdys, kierähdys tai kyykkyhyppy. Mielikuvitus lentoon!

Haarahyppy, jossa kädet mukana. Keho tekee X-kirjaimen.

Hyppy, jossa jalka potkaisee oman ”ninjapotkun”.

Hyppy, jossa jalat kopsautetaan ilmassa yhteen, esim. kantapäistä.

Hyppy, jossa on ponnistus ja alastulo joko yhdeltä jalalta yhdelle, yhdeltä jalalta kahdelle, kahdelta jalalta kahdelle tai kahdelta jalalta yhdelle. Kädet mukaan!

SUPERSANKARI

KALENAROKKARI

TANHUPOSE

OMA PATSAS

OIKOPORTTI

SUPERKENTTÄ

Oma supersankariasento

Oma rokkimuusikkoasento. Katso Kalenajulisteesta meininkiä!

Suosikki tanhuasento!

Keksi oma asento. Ryhmä voi valita yhteisen teeman, esim. eläimet.

Oikoportti on pelissä harvoin ilmestyvä oikoreitti superkentälle.

Superkenttä on pelitaso, jolla pääset näyttämään taitojasi ja keräämään bonuspisteitä, joilla pääset siirtymään seuraavalle tasolle. Superkentällä kerätyt pisteet voivat antaa sinulle sankaripelimerkin, jota tarvitset myöhemmin pelissä.

Teleportit toimivat kuten oikoportit, mutta ovat suurempia ja tehokkaampia. Teleportteihin tarvitset kavereiden apua!

Tuplamadonreikää pitkin pääsee yleensä haastavalle pelitasolle, jolla vaaditaan tarkkaa pelisilmää, muuntautumiskykyä ja suuntavaistoa! Ääni, joka rikkoo tetrisrivin ja sinkoaa pelaajat pilvikentälle Taikamaahan. Pahaksi onnekseen he tippuvat suoraan Noitametsään, ja kaikki muut paitsi sankari joutuvat taiotuksi: puu seisoo kahdella jalalla ja kädet käppyräisinä oksina, silta tekee omanlaisensa sillan (haara-asento, vatsasilta tai ”oikea” selkäsilta) ja kivi menee maahan pieneksi myttyräksi polvien päälle. Sankari jää omaan sankariasentoon.

KELLUVA LAUTTA

LENTOKONE, RUPELIKONE

Kelluva Lautta on pelitaso, joka vaatii pelaajilta erityistä tarkkuutta ja suuntavaistoa!

Nämä pelitasot ovat mahdollisuus päästä yläilmoihin etsimään kadonneita ystäviä. Silmät tarkkana, jotta saat napattua kaverit koneen kyytiin!

TETRIS

ALKUTILANNE: 12-16 tetriscalikkaa rivissä näyttämön takana.

ASKELVALIKKO: kävelyaskel, pieni tipuaskel, laukka, pieni juoksu, sivuaskel, hyppyaskel, jenkka, nopeasti rullaava askel.

PELIOHJE: Keskeltä lähtee liikkeelle Palikka 1 ja etenee reippaalla vauhdilla lavan eteen ja jähmettyy asentoon. Pelaajat saavat liikkua robottimaisesti suoria linjoja ja teräviä käännöksiä käyttäen. Liikkuvat tetriscalikat ovat erimuotoisia ja teräväkulmaisia; toiset isoja ja toiset pienempiä, kädet ovat mukana asennossa.

LOPPUKUVIO: Yksi rivi, jolta jokaiselta löytyy oma paikka. Loppukuvio kannattaa suunnitella niin, että se näyttää mahdollisimman isolta, ja siitä löytyy eri tasoja.

ILOISIA PELIHETKIÄ!