

japure

JAPURE* Beta Version

**Ein Puzznic-Remake von Renzo Thönen
erstellt mit Game Maker**

Konzept

* Kurzform für **J**ust **A**nother **P**uzznic **R**emake

1. Intro

Japure ist ein Puzzlespiel basierend auf *Puzznic*, das 1989 von Taito veröffentlicht wurde. Das Spielprinzip ist einfach zu verstehen, jedoch schwer zu meistern: Blöcke mit gleichen Symbolen müssen zueinander geschoben werden, damit sie vom Spielfeld verschwinden. Die Blöcke können lediglich nach links und rechts bewegt werden, gehorchen aber zusätzlich den Gesetzen der Schwerkraft und fallen runter, sollten sie sich in der Luft befinden. Liegen zwei oder mehrere gleiche Blöcke neben- und/oder übereinander, verpuffen sie unverzüglich. Ziel des Spiels ist es, in jedem Level alle Symbolblöcke zu entfernen.

Als Erweiterung zum Original kommen in *Japure* einige neue Spielelemente hinzu (namentlich Eisflächen, Jokersteine, und brüchige Mauern), welche die grauen Zellen des Spielers noch mehr in Anspruch nehmen sollen.

2. Spielanleitung



Das Titelmanü

Das Titelmanü von *Japure* bietet dir an, ein neues Spiel zu starten oder ein Passwort einzugeben, um direkt in einem späteren Level einzusteigen. Des weiteren steht eine Kurzanleitung zur Verfügung, und mit *Quit* geht's zurück in den grauen Alltag.

Das Spiel

Das eigentliche Spielfeld nimmt die oberen zwei Drittel des Bildschirms ein, während darunter Informationen zum aktuellen Level zu finden sind.

Merk dir das Passwort des jeweiligen Levels, denn es erlaubt dir, später dort wieder einzusteigen.

Mit dem *Restart* Button kannst du einen Level beliebig oft neu starten, solltest du dich in eine auswegslose Situation gespielt haben.

Exit to Menu bringt dich zurück ins Titelmanü.



Bewegbare Blöcke

Folgende Spielsteine können seitlich verschoben werden:



Um einen Block zu bewegen, musst du ihn mit einem Mausklick (linke Maustaste) zuerst anwählen. Damit wird er mit einem blinkenden Rahmen versehen. Mit einem weiteren Klick bestimmst du sein Ziel. Da Blöcke nur waagrecht bewegbar sind, spielt die senkrechte Position des angegebenen Zielpunktes keine Rolle. Der Block wird versuchen, den Zielpunkt zu erreichen. Er hält jedoch an, sollte er unterwegs runterfallen oder von einem Hindernis blockiert werden. Ein Block bleibt angewählt und kann zu weiteren Zielpunkten bewegt werden, bis du entweder einen anderen Block anwählst oder die aktuelle Auswahl mit der rechten Maustaste aufhebst.

Auflösen von Blöcken

Gleiche Blöcke lösen sich auf, sobald sie neben- oder übereinander zu liegen kommen. Ausgenommen davon sind Blöcke, die sich im freien Fall bewegen. Bei zwei Blöcken ist dies noch recht einfach zu bewerkstelligen. Bei drei Blöcken hingegen musst du die ersten beiden so platzieren, dass erst der dritte Stein alle drei miteinander verbindet (siehe nachfolgende Illustration).

Tipp: Die Zahlen unten links zeigen immer die aktuelle Anzahl aller Steintypen auf dem Spielfeld. Solltest du irgendwo eine ungerade Zahl sehen, so kannst du davon ausgehen, dass du mindestens einmal drei Blöcke des entsprechenden Typs miteinander verschwinden lassen musst.

Hier einige Beispiele, wie unterschiedliche Anzahlen von Blöcken gleichzeitig aufgelöst werden können:

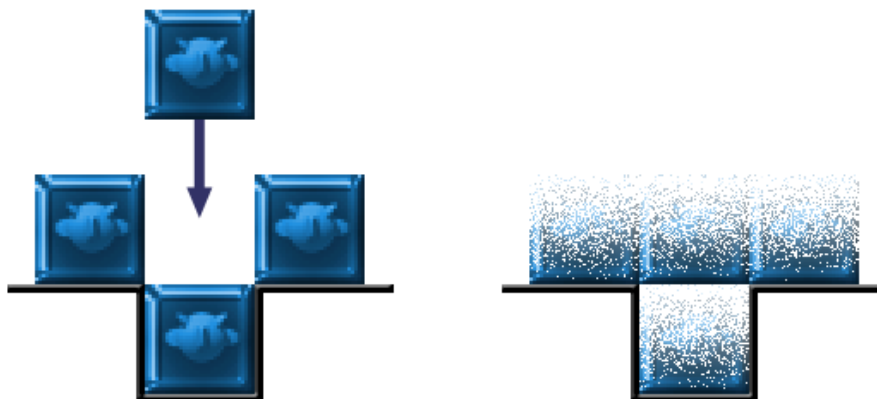
Beispiel mit zwei Blöcken



Beispiel mit drei Blöcken



Beispiel mit vier Blöcken (fallender vierter Block)



Weitere Spielelemente

Im Verlauf des Spiels kommen neue Spielelemente dazu, die deine Fähigkeit, um die Ecke zu denken, noch stärker fordern:

Aufzüge

Wie der Name schon vermuten lässt, bewegt sich der Aufzug automatisch hoch und runter. Damit wird dir ermöglicht, Steine auch vertikal nach oben zu bewegen. Es können beliebig viele Blöcke auf einem Lift gestapelt werden.



Tipp: Willst du einem Spielstein signalisieren, dass er den Aufzug seitlich verlassen soll, musst du den zweiten Mausklick betätigen, kurz bevor der Block die Höhe erreicht hat, wo er absteigen soll. Dies ist vor allem wichtig, wenn der Block in einer "Zwischenetage" aussteigen soll.

Eisflächen

Ein Block, der auf eine Eisfläche gerät, schliddert weiter, bis er entweder von einem Hindernis gestoppt wird oder sich nicht mehr auf dem Eis befindet. Fällt ein Spielstein hingegen von oben aufs Eis, so bleibt er stehen.



Tipp: Du kannst Blöcke, die auf dem Eis stehen, als Stopper für andere Steine benutzen.

Jokersteine

Ein Jokerstein ist bewegbar wie ein normaler Spielstein, jedoch besitzt er kein Symbol. Kommen andere Blöcke, egal welche Symbole sie tragen, mit ihm in Berührung, verschwinden sie gemeinsam mit dem Jokerstein. Sind in einem Level nur noch Jokersteine übrig, so gilt er als beendet.



Tipp: Sind in der Ausgangslage eines Levels einige Spielsteintypen nur als Singles anzutreffen, so kannst du diese nur loswerden, indem du sie mit einem Jokerstein in Berührung bringst.

Brüchige Mauern

Brüchige Mauern halten lediglich das Gewicht eines Steines aus. Befinden sich mehr als ein Block auf einer brüchigen Mauer, so gibt sie nach und zerbröseln. Auf Stöße reagiert eine brüchige Mauer ebenfalls empfindlich, deshalb wird sie zerstört, sollte ein Stein von oben auf sie fallen.



3. Details zum Spiel

Allgemeine Daten

Anzahl Spieler

Japure ist für einen Spieler gedacht, wobei aber nichts im Weg steht, dass mehrere Spieler sich gemeinsam an ein Problem wagen.

Zielgruppe

Wer Puzzlespiele mag und für spätere Levels genügend Geduld mitbringt, wird *Japure* sicherlich gerne spielen. Kenner der Originalspiels werden durch die neuen Spielelemente und die komplexeren Levels ebenfalls gefordert.

Story

Eine Story würde in einem reinen Puzzlespiel wie *Japure* völlig aufgesetzt wirken, deswegen wurde darauf komplett verzichtet.

Sound

Aus Zeitgründen konnte noch kein Ton implementiert werden. Da Denkspiele weniger auf knallige Soundeffekte setzen sollten, wäre eine unaufdringliche (und abschaltbare) Musikuntermalung sicherlich angebracht.

Leveldesign

Schwierigkeitsgrad

Der Schwierigkeitsgrad der Levels nimmt stetig zu. Da im Gegensatz zu *Puzznic* kein Zeitlimit den Spieler unter Druck setzt und jeder Level beliebig oft neu gestartet werden kann, sind die Aufgaben in späteren Levels entsprechend komplexer. Bei schwierigen Aufgaben muss der Spieler sich an die Lösung herantasten und mit "Trial and Error" einen immer genaueren Eindruck der Problemstellung erhalten.

Ich habe beim Leveldesign versucht, die höheren Levels nicht einfach durch eine hohe Anzahl von Blöcken zu erschweren, sondern Spielfelder aufzubauen, die mit möglichst wenig Spielsteinen eine trickreiche Lösung verlangen (z.B. Level 017, Passwort: *two gaps*). Viele solcher Tricks werden von vorherigen Spielstufen dem Spieler vertraut gemacht und tauchen später in Kombination mit anderen Elementen dann wieder auf.

Weist ein Spielfeld ungewöhnlich viele Steine auf, die eng aufeinander gestapelt sind, so bedeutet dies meistens, dass mit einigen wenigen Steinbewegungen eine Kettenreaktion ausgelöst werden kann. Beispiele hierfür sind Level 004 (Passwort: *tumble*), 013 (*two moves*), und 020 (*dynamite*).

In den knackigeren Levels kommt auch eine Geschicklichkeitskomponente hinzu, da z.B. der Aufzug mit seiner stetigen Bewegung richtiges Timing verlangt (Level 046, Passwort: *solo flight*).

Die Reihenfolge der Levels wird zur Anpassung des Schwierigkeitsgrades sicherlich noch einige Änderungen erfahren. Weiterhin sollten mehrere Betatester sich das Spiel vornehmen und ihre Eindrücke schildern, ob und wo sie stecken blieben und an welchen Levels sie am längsten zu knabbern hatten.

Grafiksets

Es existieren sechs verschiedene Grafiksets, die nach jeweils zehn absolvierten Levels wechseln. Die ersten vier Grafiksets führen zusätzlich je ein neues Spielelement ein:

Levels 001 – 010: Trainings-Levels, Einführung des Aufzugs in Level 006

Levels 011 – 020: Eisflächen ab Level 012

Levels 021 – 030: Level 022 führt Jokersteine ein

Levels 031 – 040: brüchige Mauern ab Level 031

Momentan sind etwa vierzig Levels implementiert. Geplant sind insgesamt sechzig plus zehn versteckte Geheimlevels.

Passwörter

Die Passwörter erlauben dem Spieler nicht nur, bereits absolvierte Levels zu überspringen, sie geben manchmal auch einen Hinweis auf das Problem der jeweiligen Spielstufe.

Unterschiede zum Originalspiel

- kein Zeitlimit
- keine begrenzte Anzahl Continues
- grösseres Spielfeld und komplexere Aufgaben
- zusätzliche Spielelemente: Eisflächen, Jokersteine, brüchige Mauern
- Passwortsystem
- lineare Levelstruktur
- Maussteuerung statt Joystick-/Gamepadsteuerung

Originaltitel	Puzznic
Hersteller	Taito
Erscheinungsjahr	1989
Umgesetzt für	NES, Game Boy, PC Engine, Amiga, Atari ST, Amstrad CPC, C64, ZX Spectrum
Anzahl Levels	144