

BARA'S PALACE

SHAOLIN KIND

NEUES
2017
SPIEL

Das hatten sich das Shaolin-Kind und der kleine Indianer sicherlich anders vorgestellt: Auf der Suche nach einer Rettung für den Vater des kleinen Indianers fragen sie Baba Yaga nach dem Elixier des Lebens. Doch die Alte macht den beiden klar, dass sie eine Hexe sei und keine Fee! So schickt sie sie in ihren Palast, um in 100 Leveln gegen ihre Schergen zu kämpfen. Erst dann gibt sie ihnen das Geheimnis des Elixiers preis. Die beiden Helden zögern keine Sekunde: Auf geht's ins Knobelabenteuer!

Baba's Palace ist ein Puzzlespiel für den Amstrad CPC, das auf der CPC RetroDev 2017 – neben Auszeichnungen für Grafik und Musik – in einer Auswahl aus 29 eingereichten Spielen auch den Titel des besten Spiels für sich gewinnen konnte. Der Entwickler des Spiels, Rafa Castillo, nennt das 1990 veröffentlichte Game-Boy-Spiel *Pitman* (im Original fünf Jahre früher auf Sharp MZ-700 erschienen)

als Inspiration für *Baba's Palace*. Wer das Modul kennt, sieht im Hexenpalast tatsächlich viel Vertrautes.

Nach einem komfortablen Start zur Konfiguration der Eingabesteuerung schlüpft der Spieler in die Rolle des Shaolin-Kindes und beginnt mit der langen Reise durch den Hexenpalast. Ziel ist es, in jedem der auf einen einzelnen Bildschirm begrenzten Leveln die gegnerischen Anhänger der Hexe mit einem Schubser vom Bildschirm zu tilgen. Dazu müssen wir in den stetig anspruchsvoller werdenden Puzzle Steine verschieben, Leitern besteigen oder uns durch Sand graben. Die Physik gehorcht dabei generell den Gesetzen der Schwerkraft. Dementsprechend fallen Steine zu Boden und sind durch geschicktes Kombinieren aufeinander zu stapeln, um Lücken zu schließen und höher gelegene Plattformen zu erreichen. An Decken befestigte Leiterteile können zur horizontalen Fortbewegung in luftiger Höhe genutzt werden, um über Abgründe oder Hindernisse hinweg zu gelangen, die auf anderem Weg nicht zu überwinden wären. Meist beinhalten die einzelnen Bildschirme eine Vielzahl an Kom-





Das Spielprinzip ist einfach und knifflig zugleich: Um die Gegner zu eliminieren, muss man sich auf einer Höhe mit ihnen befinden. Der Spieler kann aber nicht springen...



...sondern nutzt die Steine, um sich so Rampen zu bauen.

ponenten, die wir in der korrekten Reihenfolge nutzen müssen. Tatsächlich benötigt man für die erfolgreiche Absolvierung eines Levels einen perfekten Lauf, so dass ein Schritt in die falsche Richtung, ein zu früh besiegter Gegner oder ein zu spät herunter geworfener Stein eine Lösung des Levels unmöglich macht und wir einen neuen Versuch starten müssen. Glücklicherweise ist der Neustart eines Levels mit zwei Klicks möglich und als ein natürlicher Bestandteil der Spielerfahrung zu se-

hen, da man gerade bei den komplexeren Abschnitten verschiedene Vorgehensweisen ausprobiert. Sterben können wir übrigens nicht. Selbst ein Sprung von der höchsten Plattform bis zum Boden führt zu keinen Kratzern am Protagonisten. Da sich die Spielwelt ausschließlich durch unsere Handlungen verändert, bieten weder die Komponenten noch die Gegner innerhalb des Palasts Gefahrenpotential für uns. Ein erfolgloser Versuch endet daher nicht mit dem Verlust eines Lebens, sondern in einer Sackgasse.

Im späteren Spielverlauf bekommt das Shaolin-Kind Unterstützung von seinem Freund, dem kleinen Indianer. Gemeinsam können die beiden in Kooperation die immer kniffligeren Puzzle lösen. Selbst erfahrene Knobelspieler haben an den einhundert Herausforderungen längere Zeit ihren Spaß. Ist ein Level geschafft, zeigt das Spiel einen klassischen Levelcode an, mit dem wir bei einem Neustart an die jeweilige Stelle springen können.



GRAFIK-MODI AMSTRAD CPC

Der Grafikchip des Amstrad CPC bietet drei verschiedene Standardmodi an:

- ▶ Mode 0 bietet 160×200 Pixel mit 16 Farben.
- ▶ Mode 1 bietet 320×200 Pixel mit 4 Farben.
- ▶ Mode 2 bietet 640×200 Pixel mit 2 Farben.

Baba's Palace setzt für die bunte Darstellung seiner Welt auf die volle Farbpracht des Mode 0 und nimmt dafür eine reduzierte Auflösung in Kauf.



Sind die Level anfangs noch recht überschaubar...



...werden die Rätsel zunehmend anspruchsvoller. Viel Spaß beim Steinerücken!



Der Amstrad CPC verfügt über verschiedene Grafikmodi, von denen Rafa Castillo für *Baba's Palace* den farbenprächtigsten wählte (siehe Infokasten). So wirken die sehr hübsch gepixelten Grafiken mit ihren 16 Farben ausgesprochen bunt. Jedes der grafischen Elemente – insgesamt beinhaltet das Spiel acht verschiedene – hat, bedingt durch das Spielprinzip, ein blockartiges Aussehen, was ihnen aber zusätzlichen Charme verleiht. Sie sind trotz dieser einheitlichen Form klar voneinander zu unterscheiden. Die Gegnersprites sind allesamt mit kleinen Animationen versehen und die Bewegung der Spielfiguren ist flüssig dargestellt. Trotz der ansonsten statischen Hintergrundgrafik kommt so Leben auf den Bildschirm. Die Musik steuerte John McKlain bei, ein erfahrener und populärer Chiptune-Komponist für den CPC. Er untermalt die Palastreise mit einem fröhlichen, drumlasti-

gen Soundtrack, der einem auch bei fortgeschrittenem Spiel nicht auf die Nerven geht. Derzeit ist *Baba's Palace* nur als Download verfügbar, dem neben einem Handbuch auch ein „Making of“ als PDF beiliegt, jeweils in einer englischen und einer spanischen Variante. Im „Making of“ geht Castillo auf die Motivation zur Entwicklung des Spiels und technische Informationen ein, wie die Speicherausnutzung und die verwendeten Tools für die Programmierung. Ein Release sämtlicher Spiele der 2017er CPC RetroDev auf Kasette – wie auch aus den Vorjahren bekannt – ist in Planung, der Erscheinungstermin jedoch noch offen. Zudem soll *Baba's Palace* auch separat auf Kasette erscheinen, ein Veröffentlichungstermin ist hier ebenfalls noch nicht bekannt. Wer den Puzzlespaß auch für unterwegs mitnehmen möchte, kann sich im Google AppStore bereits heute eine kostenlose, werbefinanzierte Portierung des Spiels auf sein Android-Handy installieren.

Baba's Palace bietet mit seiner schönen Grafik und den polierten Leveln Puzzlespielern auf dem CPC viele unterhaltsame Knobelstunden und sollte von keinem Fan des Genres verpasst werden. -dc

Baba's Palace

System: Amstrad CPC
 Datenträger: Download
 Download: babas-palace.com

Video zum Spiel:
bit.ly/ret33v04



Das Spielprinzip ist einfach und knifflig zugleich: Um die Gegner zu eliminieren, muss man sich auf einer Höhe mit ihnen befinden. Der Spieler kann aber nicht springen...



...sondern nutzt die Steine, um sich so Rampen zu bauen.

ponenten, die wir in der korrekten Reihenfolge nutzen müssen. Tatsächlich benötigt man für die erfolgreiche Absolvierung eines Levels einen perfekten Lauf, so dass ein Schritt in die falsche Richtung, ein zu früh besiegter Gegner oder ein zu spät herunter geworfener Stein eine Lösung des Levels unmöglich macht und wir einen neuen Versuch starten müssen. Glücklicherweise ist der Neustart eines Levels mit zwei Klicks möglich und als ein natürlicher Bestandteil der Spielerfahrung zu se-

hen, da man gerade bei den komplexeren Abschnitten verschiedene Vorgehensweisen ausprobiert. Sterben können wir übrigens nicht. Selbst ein Sprung von der höchsten Plattform bis zum Boden führt zu keinen Kratzern am Protagonisten.

Da sich die Spielwelt ausschließlich durch unsere Handlungen verändert, bieten weder die Komponenten noch die Gegner innerhalb des Palasts Gefahrenpotential für uns. Ein erfolgloser Versuch endet daher nicht mit dem Verlust eines Lebens, sondern in einer Sackgasse. Im späteren Spielverlauf bekommt das Shaolin-Kind Unterstützung von seinem Freund, dem kleinen Indianer. Gemeinsam können die beiden in Kooperation die immer kniffligeren Puzzle lösen. Selbst erfahrene Knobelspieler haben an den einhundert Herausforderungen längere Zeit ihren Spaß. Ist ein Level geschafft, zeigt das Spiel einen klassischen Levelcode an, mit dem wir bei einem Neustart an die jeweilige Stelle springen können.



GRAFIK-MODI AMSTRAD CPC

Der Grafikchip des Amstrad CPC bietet drei verschiedene Standardmodi an:

- Mode 0 bietet 160×200 Pixel mit 16 Farben.
- Mode 1 bietet 320×200 Pixel mit 4 Farben.
- Mode 2 bietet 640×200 Pixel mit 2 Farben.

Baba's Palace setzt für die bunte Darstellung seiner Welt auf die volle Farbpracht des Mode 0 und nimmt dafür eine reduzierte Auflösung in Kauf.