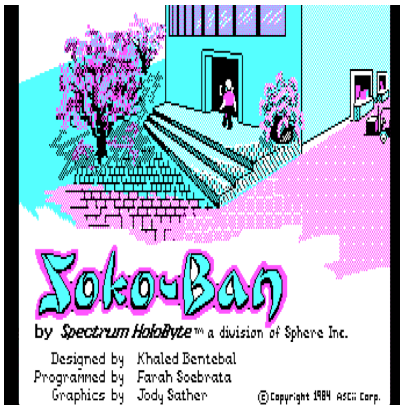




EnDOSkopie – Soko-Ban

Description

Es gibt viele Computerspiele, die überhaupt keinen Spaß machen würden, müsste man sie in der Realität körperlich erledigen. **Soko-Ban** (oder *Sokoban*) ist eines dieser Games. Stellvertretend für eine Fülle solcher Puzzle-Spiele und Klone blicken wir auf die CGA-Version von 1984 zurück.

Spielprinzip

Soko-Ban, auch bekannt als ??? (*S?koban*), *Warehouse Keeper* oder *Boxxle*, ist ein Puzzle-Videospiel, das 1982 von Hiroyuki Imabayashi entwickelt und veröffentlicht wurde. Das Spielprinzip ist einfach, aber gleichzeitig fordernd: Der Spieler steuert einen Lagerarbeiter in einem Labyrinth aus Gängen und Wänden. Ziel ist es, alle Kisten auf vorgesehene Stellplätze zu schieben.



Wir betreten das Lagerhaus und stehen vor den Aufzügen

Klingt einfach, aber der Teufel steckt im Detail. Der Lagerarbeiter kann die Kisten nur schieben, nicht ziehen. Es kann jeweils nur eine Kiste feldweise geschoben werden. Stehen zwei Kisten hintereinander, lassen sie sich nicht mehr im Verlauf ihrer Anordnung verschieben. Jedes Level ist so konzipiert, dass der Spieler eine präzise Abfolge von Bewegungen durchführen muss, um alle Kisten an die richtigen Stellen zu bringen. Das Spiel erfordert daher nicht nur Geschicklichkeit, sondern auch logisches Denken und Planung.

CGA-Grafik

Die MS-DOS-Version von Soko-Ban erschien 1984 und wurde schnell zu einem der beliebtesten Spiele für diese Plattform, zumal es zu dieser Zeit ohnehin nicht viele Spiele für den PC gab, die Grafik boten. Die Grafik war einfach, aber charmant, und die Steuerung präzise. Das Spiel präsentierte sich im CGA-Modus, der 4 Farben darstellte. Die Farben waren Schwarz, Weiß, helles Magenta und helles Cyan.



Levelauswahl in Soko-Ban

Die CGA-Grafik (**C**olor **G**raphics **A**dapter) war der erste Standard für Farbgrafiken auf IBM-PC-kompatiblen Computern. Sie ermöglichte die Darstellung von insgesamt 16 Farben mit einer Auflösung von 320×200 Pixeln, wobei im Grafikmodus nur vier gleichzeitig genutzt werden konnten. Im Textmodus (160×100 Pixel) konnten alle 16 Farben verwendet werden. Es gab auch einen Modus mit 640×200 Pixeln, hier konnten aber lediglich nur zwei Farben angezeigt werden, wobei Schwarz als die Hintergrundfarbe vorgegeben war.

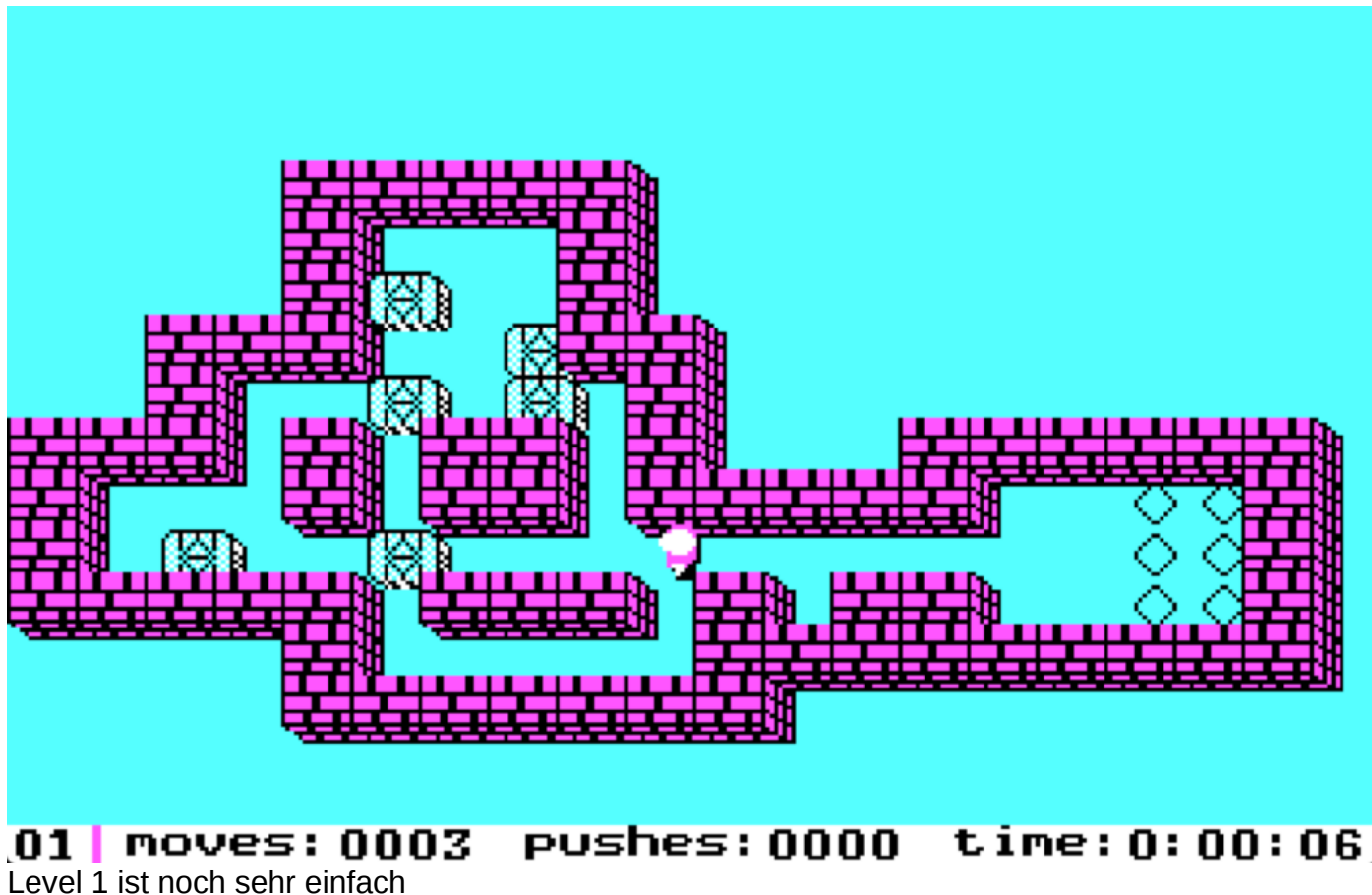
Farbspiele

Warum nahezu alle CGA-Spiele farblich identisch aussahen, lag daran, dass die Entwickler aus zwei offiziellen Paletten wählen konnten. Die Palette 0 beinhaltet die besagten Farben von Soko-Ban, die Palette 1 hatte neben Schwarz noch Grün, Gelb und Rot. Es gab noch eine inoffizielle Palette (Mode 5), die wiederum in *low intensity* und *high intensity* unterteilt war. Sie ist im Prinzip wie Palette 0, allerdings wurde das Magenta gegen Rot ausgetauscht. Die *low intensity*-Variante wählte bei den drei übrigen Farben die jeweils dunklere Variante. Aus hellem Magenta wurde Magenta, aus hellem Cyan wurde normales Cyan und aus Weiß wurde helles Grau.

Die sogenannte Hintergrundfarbe konnte selbst von den Entwicklern selbst bestimmt werden, meistens entschieden sie sich jedoch für Schwarz, weil man damit auch bei Pixelgrafiken ordentliche Konturen erzeugen konnte (siehe Screenshots).

Die CGA-Grafik war zwar einfach, aber sie ermöglichte die Entwicklung von Spielen mit einer bis dahin auf dem PC nicht dagewesenen visuellen Vielfalt.

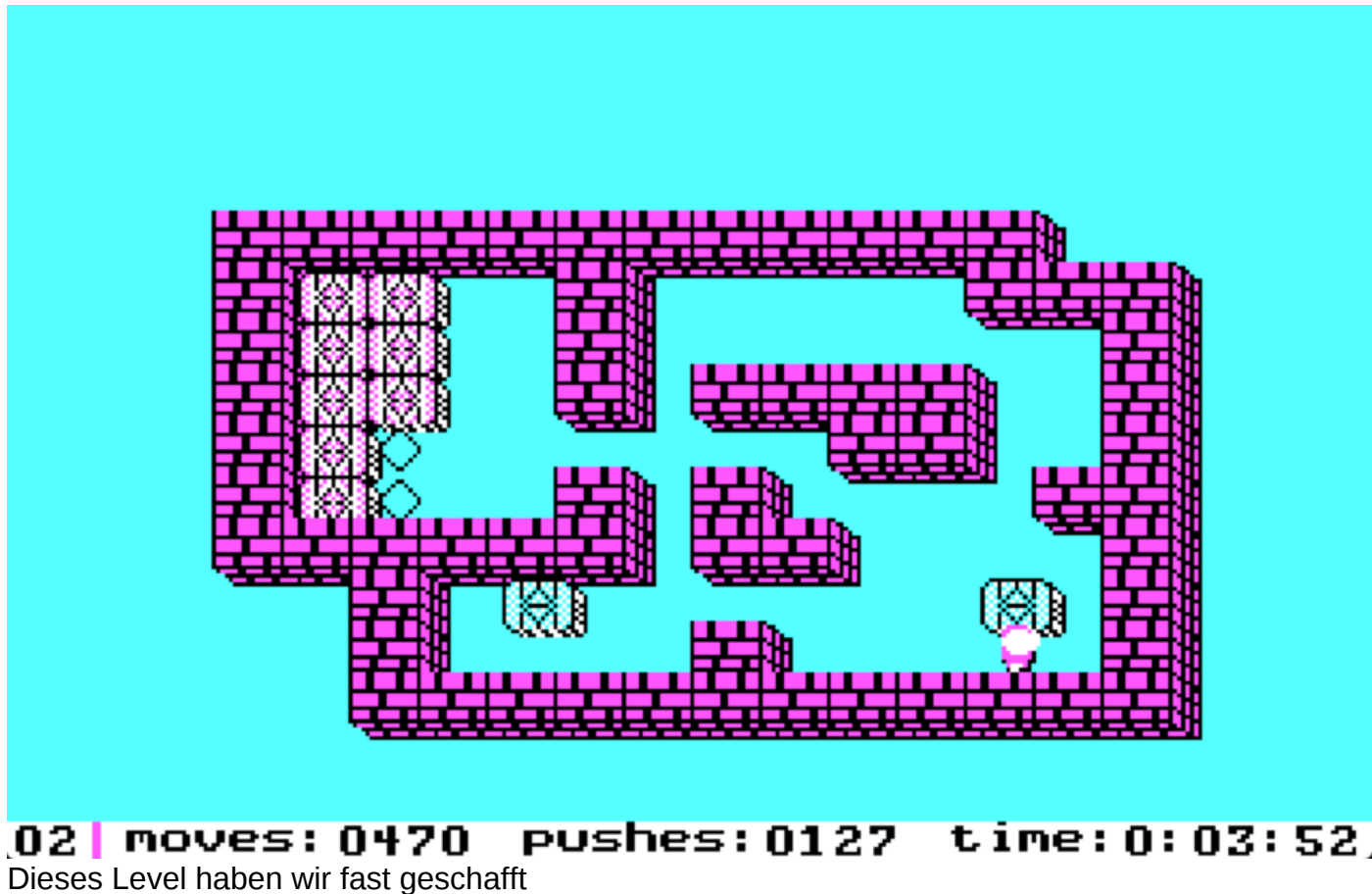
Soko-Ban ist ein Beispiel für ein Game, das die Möglichkeiten der CGA-Grafik gut ausnutzt. Die einfache Grafik ist klar und deutlich und lenkt nicht vom Spielgeschehen ab. Die Farben werden sparsam, aber effektiv eingesetzt, um die Level zu strukturieren und die Kisten und Stellplätze hervorzuheben.



CGA-Grafik hat einen besonderen Charme, der viele Spieler bis heute begeistert. Die pixeligen Grafiken und die reduzierte Farbpalette haben einen nostalgischen Reiz, der moderne Spiele oft vermissen lassen. Allerdings werden die meisten Menschen, die an Retro-Spiele unter MS-DOS denken, eher von EGA oder gar VGA träumen.

Liebe zum Detail

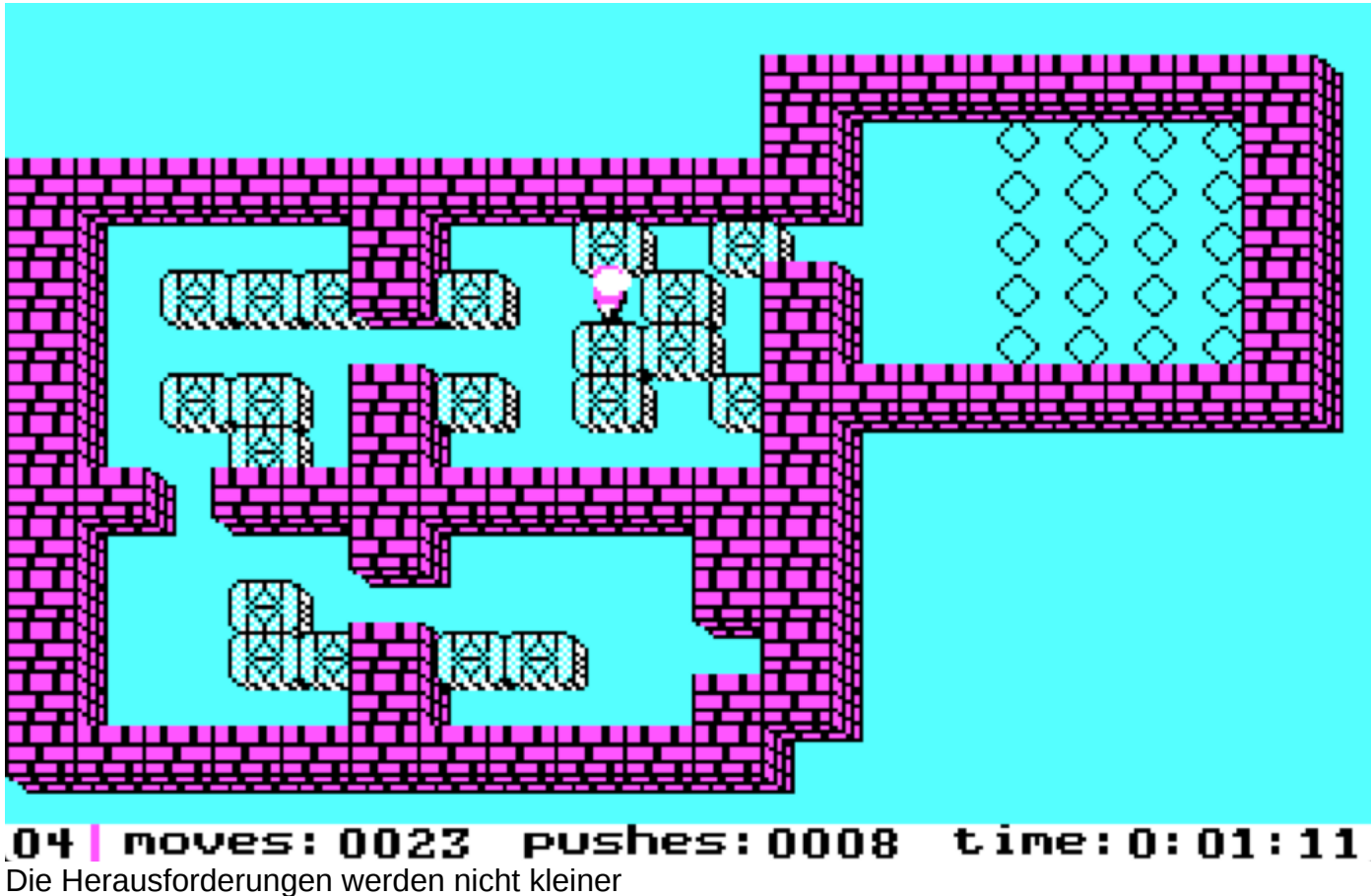
Soko-Ban bot in der CGA-Version (die übrigens auch Tandy Mode unterstützte) 100 teils sehr anspruchsvolle Level. Diese wurden nicht über ein simples Menü präsentiert. Stattdessen zeigte bereits der Startbildschirm einen Lagerarbeiter, der in ein Lagerhaus ging. Dieses Gebäude hatte 100 Stockwerke und praktisch zwei Aufzüge. Einer zum spielen, einer für einen integrierten Leveleditor. Per Tastatur konnte man auf einem Eingabefeld das gewünschte Level, also 1 bis 100, eintippen.



Im Spiel wurde der Lagerarbeiter aus der Vogelperspektive bedient, wobei man grafisch versuchte, eine leicht dreidimensionale Perspektive zu zeigen.

Denken vor Handeln

Die Faszination von Soko-Ban liegt in seiner Einfachheit und gleichzeitig seinem Tiefgang. Die Regeln sind leicht zu verstehen, aber es erfordert Geschick und Planung, um die Level zu lösen. Je weiter man im Spiel voranschreitet, desto komplexer werden die Rätsel.



Durch pures Ausprobieren sind die Rätsel kaum zu lösen. Man muss die einzelnen Schritte gut planen, wobei die Anzahl der Verschiebungen bis zu 40 Schritte Planung im Voraus betragen kann. Bis man alle Rätsel gelöst hat, kann ganz schön viel Zeit vergehen. Zum Glück gibt es aber keine Vorgabe, in welcher Reihenfolge die Rätsel gelöst werden müssen. Theoretisch kann man also gleich mit Level 100 beginnen.

Mehrspielermodus

Es gibt sogar einen lokalen Mehrspielermodus. Hier können bis zu vier Spieler nacheinander eine selbst gewählte Anzahl von Rätsel auf Zeit durchspielen. Das klingt zwar nicht sonderlich actionreich und eher nach einem Zeitvertreib des lokalen Buchclubs, aber es war nun einmal 1984 und auf dem PC sonst nicht viel los.

Presse

Da es zu dieser Zeit nicht so viele gute Spiele gab, war die Fachpresse ziemlich begeistert. Die *Power Play* gab 1987 sogar 90 Punkte:

„Soko-Ban spielt sich wie eine gefährliche Droge: einmal dran, für immer süchtig. Nur Spiele wie „Shanghai“ oder „Boulder Dash“ haben diesen Effekt, und von diesen Suchtspielen gibt es ja bekanntlich wenige. Fazit: Soko-Ban gehört einfach in jede gute

Spielesammlung.“

Auch die *Happy Computer* war begeistert und gab mit 87 Punkten ebenfalls eine sehr hohe Wertung ab:

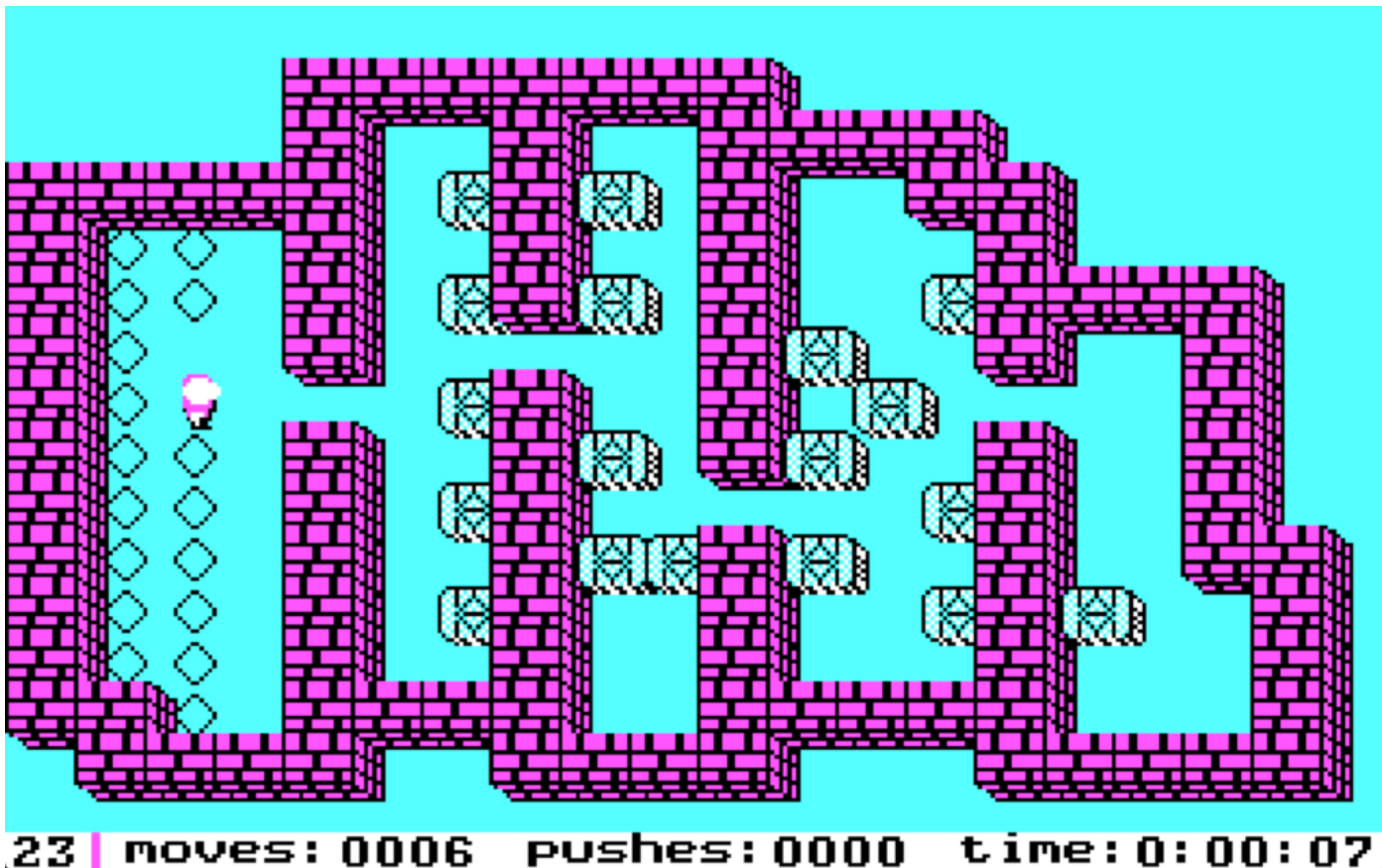
„Die Grafik von Soko-Ban nutzt die Eigenschaften der CGA-Grafik auf PCs sehr gut aus. Animierte Grafik in den Menüs und die tolle High-Score-Liste machen ordentlich Laune. Das Spielprinzip ist ebenso einfach wie spannend. Seit der Amiga-Version von „Shanghai“ hat kein Denkspiel bei uns die Arbeit so sehr lahmgelegt wie Soko-Ban.“

Die *Computer Gaming World* (CGW) gab zwar keine Wertung ab, bringt es aber auf den Punkt:

„Fazit: Das Spiel ist schlicht und einfach, sehr gut spielbar und geistig anspruchsvoll.“

Soko-Ban heute

Da das Spielprinzip einfach und technisch recht anspruchslos ist, wurde es auf nahezu jede Plattform portiert. Da schon im Klassiker Zeit und Schiebeschritte gemessen wurden, bietet es sich auch an, in Highscorelisten online zu wetteifern.



Hier wird es schon knifflig und man muss über die richtige Vorgehensweise etwas länger nachdenken

Aufgrund seiner Einfachheit ist es auch ein gutes Projekt, um Programmieren bzw. Spieleentwicklung allgemein zu üben und womöglich auch interessanter, als einen weiteren Pong-, Breakout- oder Tetris-Klon zu erschaffen. Wer also eine kleine Herausforderung sucht, um sich in eine neue Engine einzuarbeiten, ist womöglich bei Soko-Ban genau richtig.

Weiterführende Links

[Lernkurven in Spielen](#)

[2D-Leveldesign](#)

[EnDOSkopie – Duke Nukem](#)

[EnDOSkopie – Commander Keen](#)

Externe Links

[Soko-Ban auf MobyGames](#)

[CGA Grafik in der Wikipedia](#)

Date Created

5. April 2024

Author

sven