



KLASSIKER DER SPIELGESCHICHTE 5

11 DIE SIEDLER VON CATAN

19 JULI 2012



n-Personen-Spiele mit Elementen von Nicht-Nullsummenspielen

- Coopetition: Gewinne, die nicht (direkt) auf Kosten der Mitspieler gehen sind möglich
 - dadurch geschlechterunabhängiger (wie etwa *DSvC*)
- nur partiell: jedes Spiel hat nur einen Gewinner
 - Unterscheidung zwischen intra- und metaludischen Gewinnen/Verlusten
 - z.B. verlieren beim Schach beide Spieler Einheiten
- z.B. deutsche Fußballliga früher ein (Meta-) Nullsummenspiel, da nur zwei Punkte pro Sieg

Klaus Teuber

- kein Mathematiker: entwickelt Spielideen „organisch“ aus Geschichten
 - BEISPIEL: Barbarossa – Erdzauber-Trilogie von Patricia A. McKillip
- seit 1997 Exklusivvertrag mit dem *Kosmos-Verlag*
- 2002 Gründung des Familienunternehmens *Catan GmbH*
- sonstige Spiele
 - Barbarossa (1988)
 - Adel verpflichtet (1990)
 - Der Herr der Ringe – Das Spiel zum Film (2001/2002)
 - Anno 1503 (2003)
 - Star Trek Catan (2012)





Die Siedler von Catan: Spielelemente

- Insel aus 19 hexagonalen Feldern
- rundenbasiert
 - Startphase: Ausspielen der zwei ersten Straßen/Siedlungen
 - 1) zufällige Verteilung von Rohstoffen
 - 2) Handel mit Mitspielern, Häfen oder der Bank (4:1)
 - erhöht Dynamik → Gegnerzüge können zu eigenen Handelsversuchen genutzt werden
 - 3) Bau von Straßen und Siedlungen
- Räuberfigur

Würfelergebnisse

2/12 : 2,78%

3/11 : 5,56%

4/10 : 8,33%

5/9 : 11,11%

6/8 : 13,89%

7 : 16,67%

Die Siedler von Catan: Spielelemente II

- 10 Siegpunkte als Ziel
 - für Siedlungen, Städte, die längste Straße und die größte Armee
 - wichtig für Balance:
 - mehrere Strategien möglich
 - Siegpunkte haben selbst im Spiel keine Funktion
 - weitere BEISPIELE: *Der Palast von Alhambra, Die Säulen der Erde, Dominion, Puerto Rico, Thurn und Taxis*
- auch hier durch räumliche Begrenzung Unterteilung in Start-, Mittel- und Endspiel

Die Siedler von Catan: Geschichte

- über vier Jahre entwickelt und verfeinert
- Anzahl und Verknüpfung der Elemente stark reduziert (z.B. bewegliche Ritter)
- zunächst sukzessives ‚Aufdecken‘ des Spielbretts durch Kundschafter
 - implementiert in Entdecker (1996) und [Mississippi Queen](#) (1997)
- zunächst finaler Konflikt um die Insel geplant
 - durch Auktionssystem angedeutet in [Löwenherz](#) (1997/98)

Die Siedler von Catan: Fortschreibungslogik

- eine der am systematischsten ausgebauten Brettspielfranchises
- Erweiterung des Spielbretts (Die Seefahrer)
- Abwandlung existierender Elemente
 - Ritter/Ereigniskarten (Städte und Ritter)
- Ergänzung um Tokens
 - z.B. Fischplättchen → Händler & Barbaren
- Erweiterung sonstiger Spielelemente
 - z.B. Barbarenschiff in „Städte und Ritter“ → erweitert Mobilität der Räuberfigur
- Ausweitung auf unterschiedliche Themenfelder
 - Sternfahrer von Catan, Deutschlandszenarien

Die Siedler von Catan: Strategien

- Einschätzung und Sicherung der selteneren Rohstoffen
 - z.B. 3x Lehm und 4x Holz kombiniert mit der Verteilung ihrer Wahrscheinlichkeiten
- Standardstrategien
 - Start-Strategie (schnell Holz/Lehm-Vorsprung; Straßenrennen)
 - Stadt-Strategie (speziell als Zweiter, da zwei gute Siedlungsplätze; Ziel: 4 Städte)
 - Schaf-Strategie (für 3. und 4. Spieler, nutzt 2:1-Hafen, Problem: Räuber, da >7 Karten)
 - Schmarotzer-Strategie (Fokus auf Entwicklungskarten, spez. Ritter, erfordert viel Mitzählen)

Kooperations-Strategien

- BEISPIEL Zurückhalten von Informationen, z.B. über Ressourcen oder Ereigniskarten (Ritter) auf der Hand
- BEISPIEL temporäre Allianzen zur Verhinderung der Dominanz einzelner Spieler
- METHODE [Dialoganalyse](#) in JSettlers
 - Chatfunktion angepasst zur Korpusammlung
 - Dialog-Züge (dialogue moves)
 - d.h. abbildbar im Regelsystem des Spiels
 - Formalisierung (make incomplete offer, get specified...)

Die Roman-Adaption

- Rebecca Gablé: Die Siedler von Catan – Der Roman
- grenzt die semantische Vielfalt des Spiels ein bzw. präformiert diese
 - fixiert Teubers ursprüngliche Orientierung an der Kultur der Wikinger und der Zeit um 850 n. Chr.
- Geschichte der ersten „Siedler von Catan“
 - Handlungselemente des Spiels (Schafe züchten, Erz abbauen etc.) bilden Grundlage von Erzählsträngen

Erzählung als Produkt von Regelkonstellationen

- Szenarien aus den Catan-News
- BEISPIEL [Der große Kanal](#)
 - z.B. gezielte Platzierung wertvoller Ressourcen auf Inseln
 - Einführung einer Chronologie:
 - Fertigstellung des Kanals, Felder werden ausgetauscht
 - Einführung von Informationslogistik
 - auf den Inseln eingesetzte Ritter zählen nicht zur Bekämpfung der Räuber mit

Brettspiele als ‚Simulationen‘: Die historischen Szenarien

- Alexander der Große & Cheops
 - rekurrieren auf Elemente des HdR-Brettspiels
 - z.B. Spieler wetteifern darum, Alexander bei negativen Ereignissen zu helfen
- Eigenes Metaspiel: Anpassung historischer Szenarien auf die Catan-Regeln
 - BEISPIEL [Troja und die große Mauer-Szenario](#)

Europäische vs. Amerikanische Spiele

- Catan vs. Monopoly
 - z.B. nicht-konfrontative Grundsituation als deutsche kulturelles Spezifikum gedeutet („a holdover from decades of post-World War II soul-searching“)
- Catan als Facette deutschen Kulturguts
 - Sonderedition zum 60. Jahrestag der Bundesrepublik
 - Sondereditionen zu den einzelnen Bundesländern
 - jeweils Siedlungsgründungen nur an festgelegten Orten möglich
 - Hervorhebung wichtiger Siedlungsorte/-routen durch Siegpunkte auf der Karte selbst
 - indirekte Inszenierung einer zeitlichen Abfolge

Europäische vs. Amerikanische Spiele: das Gegenbeispiel Monopoly

- lineare, teleologische Regelverknüpfung (Ausbau der Grundstücke)
- Patent erst vier Jahrzehnte später verwendet
- Monopoly als „Spiel der Great Depression“
- zuletzt angepasst an *Die Siedler von Catan*

Catan als Werbevehikel

- Kooperation mit Ritter-Sport:
 - exklusive Erweiterung: [Der Schokoladenmarkt](#)

Bezug zu digitalen Spielen allgemein: Brettspiele und computational thinking

- Brettspiele als Vehikel zur [Beförderung von computational thinking](#)
 - vgl. Standardstrategien → komplexere Algorithmen
- cognitive computational literacy
 - Denken in algorithmischen Strukturen
- social computational literacy
 - Kommunizieren algorithmischer Strukturen
- Abbildung von Spielregeln auf formale Elemente von Programmiersprachen (S. 168f.)

Brettspiele und computational thinking – DSvC im Silicon valley

- populär unter StartUp-Gründern im Silicon Valley
 - Parallelen zwischen der Logik des Spiels und der Improvisation im Startup-Wettbewerb
 - in beiden Kontexten geht es um Coopetition
 - wird Teil der Firmenkulturen
 - teilweise Grundlage für gemeinsame Projekte und strategische Kooperationen

Bezug zu digitalen Spielen: Aufbauspiele

- speziell [Die Siedler](#) (Blue Byte, 1993)
 - aktuell: *Die Siedler 7* (2010)
 - auch hier Wettbewerb ohne kriegerische Auseinandersetzung
 - hier eher Einrichtung stabiler Systeme zeitlich verteilter Abläufe, z.B. Veredelung von Rohstoffen etc.
 - \leftrightarrow DSvC: Gesamtheit der Spieler soll ein stabiles System ergeben
 - Unterschied: viele dezentral gesteuerte Akteure \leftrightarrow in DSvC angedeutet durch räumliche Nähe (z.B. Siedlung \leftrightarrow Ressource)
- [Foren-Diskussionen](#) über Echtzeit- bzw. Simultan-Versionen von DSVC

Bezug zu digitalen Spielen: WDH procedural content generation

- prozedurale Content-Erstellung:
Spielumgebung wird zufällig ‚generiert‘

Bezug zu digitalen Spielen: Herausforderung für Spiel-KIs

- BEISPIEL: Reinforced Learning
- Kombination aus reinforced learning mittels Evaluationsfunktion und a-priori Wissen über die Gesetzmäßigkeiten des Spiels (HL, high level; LL, low level)
 - feudal (immer neue LL-Ziele; HL und LL gleichzeitig gelernt)
 - module-based (nur HL-Wechsel wenn LL-Ziele erreicht wurden)
 - heuristic (vorgegebene HL, leitet davon LL ab)
 - guided (erst vorgegebene HL, entwickelt dann daraus eigene)