

# KLASSIKER DER SPIELGESCHICHTE 5



03 STRATEGO | BATTLESHIP

10 | MAI 2012

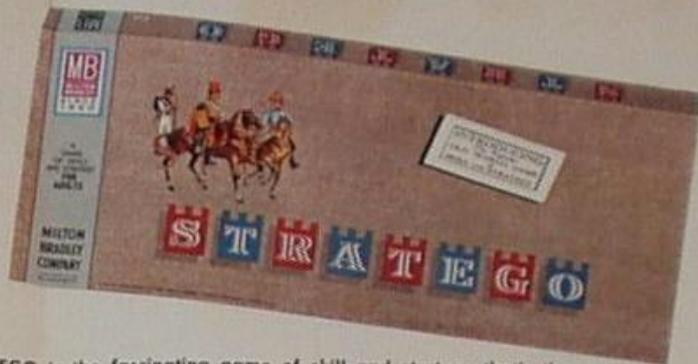
# Stratego



# Stratego

## here's **STRATEGO**

(PRONOUNCED  
**STRA-TEE'-GO**)



STRATEGO is the fascinating game of skill and strategy that's the sensation of Europe and has been adapted by Milton Bradley in a brand-new, exclusively American version. For ages 9 to adult.



Each of the two players commands an army of 40 beautifully designed and colored pieces. Military ranks such as marshals, generals, captains, scouts and spies are included in each army. The value of the pieces are kept hidden from the opponent.



There's fun for the entire family! Dad's General "takes" one of Junior's Colonels, but later Junior's Marshal captures the flag to win the game! Mother and sis will enjoy this wonderful game of suspense and action, too. Get STRATEGO for your family!

**FROM MILTON BRADLEY... MAKERS OF THE WORLD'S BEST GAMES**

# Stratego



Stein	Anzahl	Fähigkeiten
Marshal (10)	1	
General (9)	1	
Colonel (8)	2	
Major (7)	3	
Captain (6)	4	
Lieutenant (5)	4	
Sergeant (4)	4	
Miner (3)	5	Entschärft Bomben
Scout (2)	8	Unbegrenzte Bewegung horizontal und vertikal
Spy (1)	1	Besiegt den Marshal
Bomb	6	Besiegt alle Einheiten außer den Miner, unbeweglich
Flag	1	Siegbedingung, unbeweglich

# Stratego © 1947

- Gegenseite verdeckt aber: Systemik kann im Verlauf vom Spieler erschlossen werden
- Auch hier drei Phasen: opening game, middle game, end game
  - Aufbau der Armee als zusätzliche ‚pre-play phase‘
- ‚Logistik‘ (Einheiten können sich gegenseitig blockieren, deutlich ausgeprägter als z.B. bei Schach)
- Nur lokal Elemente von Schere-Stein-Papier (z.B. Spion -Feldmarschall, Bomben – Entschärfer); sonst nicht zirkulär sondern linear
- Bei seltenem Spiel Taktik, bei regelmäßigem Spiel Strategie dominant
- Emergente Muster
  - Z.B. Bluffs (Spione rücken zunächst nur 1 Feld vor)
  - FRAGE: welche [emergenten Strategien](#) machen noch Sinn?

# Stratego II

- 2-Personen-Spiel mit unvollständiger Information ohne Zufall:
  - Erfordert ‚information warfare‘ (Carlo Kopp) und psychologische Kriegsführung (Bluffs etc.)
    - 1) Denial of Information (z.B. Tarnung)
    - 2) Deception & Mimicry (z.B. gezielte Fehlinformation)
    - 3) Disruption & Destruction (Überlastung der gegnerischen Informationsverarbeitung)
    - 4) Subversion (Manipulation der gegnerischen Informationsverarbeitung)
  - Ein durchschnittliche Spiel hat 381 Züge
  - $10^{115}$  legale Positionen
  - $10^{535}$  mögliche Spielverläufe!

# Stratego III

- Materialität des Spiels: erst Papp-, dann Holz-, dann Plastiksteine
  - Holzsteine fielen häufig um, Dominoeffekt
- Insbesondere populäre in den Niederlanden, Belgien und Deutschland
  - Kulturelle Spezifik von Brettspielen [BEISPIEL](#)
  - Stratego als Herausforderung an KI-Konzeption
    - BSP: [Turniere](#) □ KI als Mittel zur ‚Analyse‘ des Spiels

# Stratego - Kartenspiele

- Das Element der unvollständigen Information stammt eigentlich aus Kartenspielen
  - BSP Skat, Doppelkopf
  - In aktuellen verwandten Spielen wieder aufgegriffen und kombiniert

# Stratego - Kartenspiele

Lord of the Rings: The Confrontation (2006 Deluxe Edition)



# Spielästhetik in Stratego

- Spielsystem macht ‚Bauernopfer‘ und bewusste lokale ‚Ungerechtigkeit‘ notwendig
- Symmetrische Schlachtenordnung: gleiche Anzahl und Verteilung der Einheiten auf beiden Seiten
- Relativierung der Farbsymbolik gegenüber Schach: blau/rot statt schwarz/weiß
  - Standardsemantik waren die Napoleonischen Kriege
- Sequentielles Schlachtenprinzip: eine Einheit nach der anderen
- Environmental storytelling durch Fokussierung auf ‚choke points‘ (Nadelöhre)
- Genderisierung der Spion-Figur (geändert in der Jumbo-Neuaufgabe)

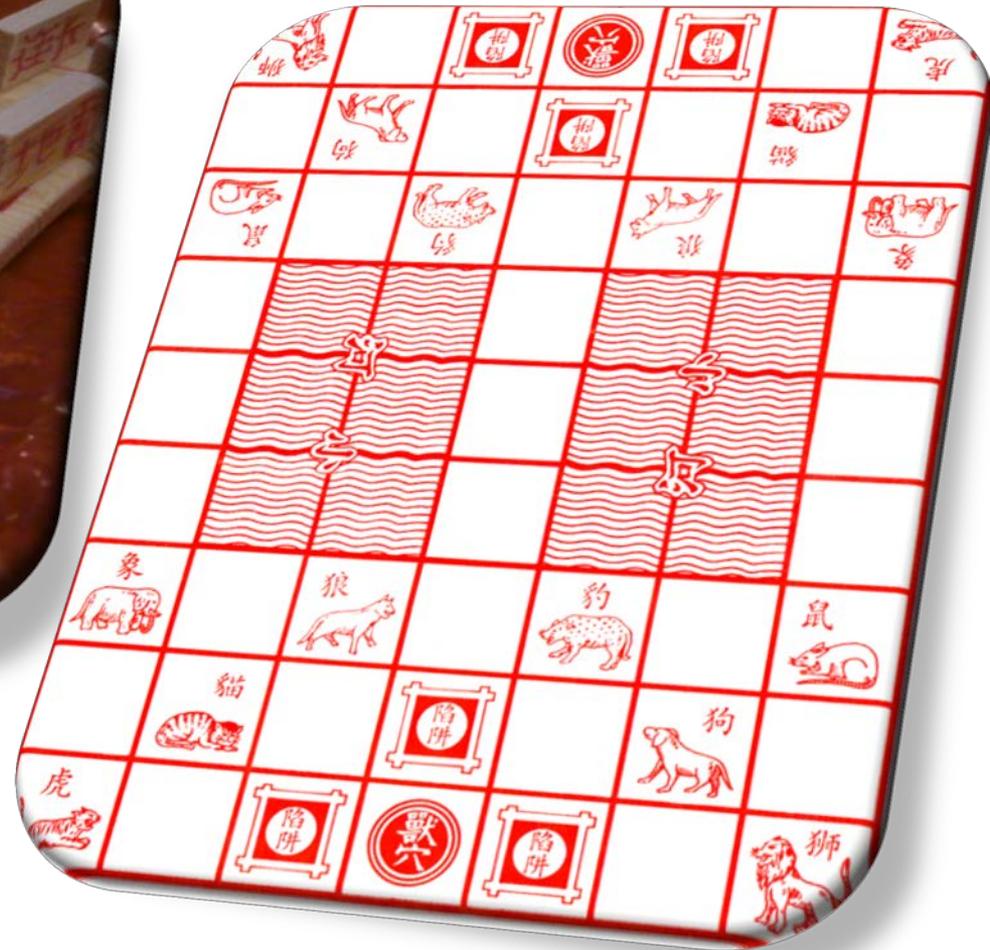
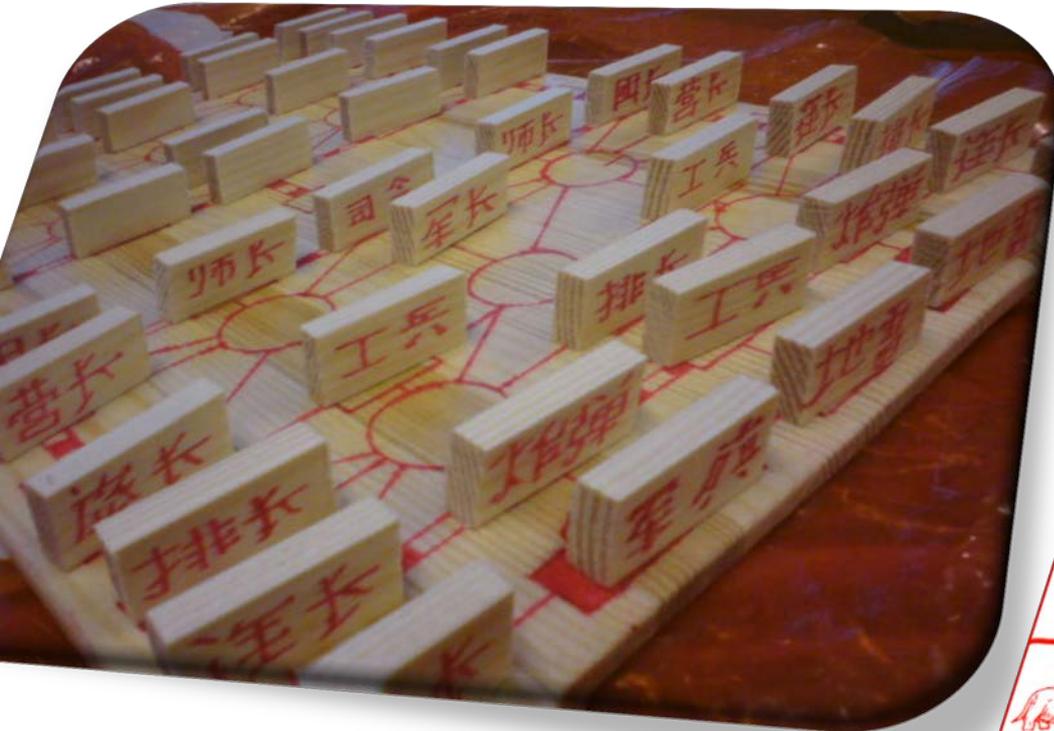
# Spielästhetik in Stratego II

- Reflektiert das Schlachtenprinzip der napoleonischen Kriege:
  - Ungenaue Feuerwaffen □ lange Schlachtenreihen halfen, Feuerkraft zu maximieren (horizontal)
  - Drill als Mittel, um diese Reihen kontrollierbar zu halten
  - Geringe Mobilität der Standardeinheiten
  - Große Truppenbewegungen meist in vertikalen ‚Fronten‘
  - Das Endgame repräsentiert die jeweilige Belagerung der gegnerischen Festung
- Stratego: drei ‚Fronten‘ (vertikal)
  - Anfangs kein Austausch zwischen Fronten möglich
  - Daher muss jede ‚Front‘ ausgewogen besetzt sein
  - Oft ein Colonel per Front (historisch: kommandierender Offizier)

# Ursprünge von Stratego

- Jungle (Animal Chess, Game of Fighting Animals)
  - Ratte bis Elefant: neue Bewegungsmuster (im Wasser, Sprung)
  - Feste Startordnung
- Junqi/Luzhanqi (Land Battle Chess)
  - Differenzierung des Spielfeldes: Railroads – Campsite - Headquarters
  - Gleiche Einheitenrelation wie bei Stratego
  - Auch als [Vier-Spieler-Variante](#)
- L'attaque
  - Patentierung von Spielkonzepten (patentiert 1908)
    - BEISPIEL [Concealed Chess](#) (1999)

# Ursprünge von Stratego





# Aktualisierung von Stratego

- Jetzt jede Einheit mit eigenen Bewegungs- bzw. Verhaltensregeln
- Spezielle 3- und 4-Spieler-Varianten
- Neue Einheiten:
- Kanone: ‚springt‘ zwei Felder nach vorn (keine ‚Munition‘, verliert gegen jeden Angriff)
- Infiltrator: errät die Ränge entfernter Figuren

# Re-Semantisierung von Stratego

- Teilweise nur Semantikwechsel: z.B. Zwerg – Fallen, Slayer - Drache
- Verknüpfung des Kernprinzips mit Rollenspiel-Elementen (z.B. Konvertierung von Einheiten)

Stein	Anzahl	Fähigkeiten
Dragon	1	Can fly in a straight or diagonal line over occupied squares
Mage	1	Can force a piece up to 2 squares away to reveal
Knight	3	Can move 2 spaces in a straight line by revealing itself
Beast Rider	4	Can move 2 spaces in a straight line by revealing itself
Sorceress	2	Can Hypnotize a piece to join you if its a lower level and it's less then 3 squares away
Lava beast(red)/Yeti(blue)	4	Can attack all adjacent and diagonal squares
Elf	4	Can attack something up to three squares away without risk
Dwarf	5	Can take out traps
(Wolf)Scout	8	Can move any distance in a straight line
Slayer	1	Can defeat the Dragon
Trap	6	Destroys any piece except Dwarf, cannot move
Flag	1	Wins/loses the game when captured, cannot move

# Re-Semantisierung von Stratego II

- Spielsystem als ‚Algorithmus‘, in den beliebige Franchises eingepasst werden können
  - BSP [Star Wars](#)
  - BSP [Lord of the Rings](#)

# Vergleichsbeispiel: Battleship © 1943

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	L
1										
2										
3										
4			X							
5						X	X			
6		X						X		X
7				X						X
8	X	X						X		
9										
10										

# Vergleichsbeispiel: Battleship II

- Gleiches Prinzip, allerdings ohne die Logistik der Einheiten-Bewegung
- Kartographieren als Spielprinzip
- Salvo-Spielmodus: ein Schuss pro verbleibendem Schiff

# Stratego: Bezug zu digitalen Spielen

- Elektronische Edition (1982)
  - Grenzbereich zwischen Brett- und Computerspiel
  - Computer als ‚Schiedsrichter‘ □ im Kampf nur relativer Rangunterschied angegeben
    - Verändert das Spiel und erfordert andere Taktiken
  - Bomben nicht mehr Spielfiguren sondern Eigenschaft entsprechend programmierter Felder

# Stratego: Bezug zu digitalen Spielen

- Nintendo DS- und [Onlinespiel](#)
  - Metaspiel durch micropayments und SAAS-Prinzip
- Fog of War als Element unvollständiger Information
  - Übergänge fließender als im Brettspiel möglich
- Capture-The-Flag als Spielmodus in Shootern
- FRAGE: warum in digitalen (Einzelspieler-) Spielen schwer umsetzbar?
- BEISPIEL: [Spy Party](#)

# Stratego: Diskussionsfragen

- Ist das Element der unvollständigen Information auf das Strategie-Genre beschränkt?
  - Wie könnte es in anderen Genres genutzt werden?
- Minimalisierung: bis zu welchem Abstraktionsgrad ist das Spiel noch als Stratego erkennbar?
- Wie könnte eine konzeptionelle Verknüpfung von Stratego und Battleship aussehen?