WARGAMBIT7

Erste schriftliche Auswertung / KI-Simulation der Wahrscheinlichkeiten

Statistische Übersicht einer modellgestützten Simulation mit 10.000 Partien

ARBEITSSTAND | 15. OKTOBER 2026

Ziel dieser Auswertung

Die Auswertung fasst die vorhandenen Simulationsdaten zusammen und ordnet sie für die weitere Entwicklung von WarGambit7 ein. Im Mittelpunkt stehen das Verhältnis der Siege, die Dauer der Partien und die Häufigkeit der beiden Siegbedingungen. Die Zahlen beschreiben das verwendete Simulationsmodell.

Wichtiger Hinweis
Diese Auswertung basiert auf einer regelorientierten taktischen Heuristik.
Die KI berücksichtigt nicht, dass die gezogenen Karten auch für den Gegner ersichtlich sind.

1. Die wichtigsten Ergebnisse

10.000	48.2 %	51.8 %	33.7
Partien simuliert	Siege Preußen	Siege Habsburg	Halbzüge im Mittel

Kennzahl	Ergebnis
Simulierte Partien	10.000
Siege Preußen	4.820
Siege Habsburg	5.180
Nicht beendete Partien	0
Mittlere Spieldauer (22,5 s je Halbzug)	12,63 Minuten
Mittlere Dauer bei 15-30 s je Halbzug	8,42 - 16,84 Minuten
Mittlere Zahl der vollständigen Runden	16,84
Median der Halbzüge	34
Kürzeste / längste Partie	4 / 79 Halbzüge

Lesart: Die beiden Seiten liegen in dieser Simulation bei den Siegwahrscheinlichkeiten relativ nah beieinander. Habsburg liegt um 3,6 Prozentpunkte vorn. Da Habsburg in allen erfassten Partien den ersten Zug hatte, lässt sich aus diesem Vergleich allein kein isolierter Startspielervorteil berechnen.

2. Wie endeten die Partien?

Die Daten unterscheiden zwei Siegbedingungen: die Besetzung des gegnerischen Feldlagers und das Besiegen des gegnerischen Generals.

Siegbedingung	Preußen	Habsburg	Gesamt	Anteil aller Partien
Feldlager besetzt	3.687	4.183	7.870	78,7 %
General besiegt	1.133	997	2.130	21,3 %
Gesamt	4.820	5.180	10.000	100,0 %

Erster Befund: 78,7 % der Partien endeten durch Feldlagerbesetzung. In diesem Modell ist das Feldlager damit deutlich häufiger der unmittelbare Siegesweg als die Niederlage des Generals. Das ist ein Hinweis darauf, dass Bewegungsmöglichkeiten und Raumkontrolle einen starken Einfluss auf den Spielverlauf haben. Es ist noch kein Beleg dafür, dass dieses Verhältnis bei menschlichen Spielern identisch wäre.

3. Einordnung der Balance

Preußen gewann 48,2 % der Partien, Habsburg 51,8 %. Die Differenz beträgt 3,6 Prozentpunkte zugunsten Habsburgs. Als erster Hinweis wirkt das Ergebnis relativ ausgeglichen.

Drei Punkte begrenzen die Aussagekraft:

• Die Taktik ist modelliert. Ein heuristischer Spieler bewertet Züge nach festgelegten Kriterien. Andere Gewichtungen für Generalsschutz, Vorstoß, Kartenwahl oder Angriff können andere Ergebnisse erzeugen.

• Der Startspieler ist nicht kontrolliert. Habsburg beginnt in allen 10.000 Datensätzen. Deshalb sind Seitenvorteil und möglicher Eröffnungsvorteil miteinander vermischt.

• Eine Regelannahme ist besonders wichtig. Die Feldlagerverteidigung wurde als sofortige Möglichkeit für einen legalen Angriff aus den verfügbaren Karten modelliert. Die anschließende Kartenrotation wird dabei nicht als separater normaler Zug simuliert.

4. Verwendete Simulationsannahmen

Bereich	Umsetzung im Datensatz
Partien	10.000 Partien in 10 Blöcken à 1.000; feste Seeds dokumentiert im Einzelergebnis über Spielnummer.
Regelbasis	WarGambit7 Broschüre final 2.2 und geprüfte Kartenmatrix 31 Karten.
Strategie	Heuristische taktische Auswahl: sofortiger Sieg, General-/Figurenwert, Feldlager, Vorstoß, Zentralität; Angriffe niedriger gewichtet als Bewegung.
Start	Habsburg beginnt; Aufstellung symmetrisch mit General auf Feld 5 und fester Formation.
Würfel	Zufälliger W6; Kartenreihenfolgen zufällig gemischt.
Dauer	Schätzwert 22,5 Sekunden pro Halbzug; zusätzlich 15–30 Sekunden als Bandbreite.
Wichtige Einschränkung	Dies ist eine regelorientierte Heuristik-Simulation, kein vollständiger Spielbaum und kein Beleg für menschliche Expertenstrategie.
Spezielle Modellannahme	Feldlagerverteidigung wird als sofortige Chance auf einen legalen Angriff aus den verfügbaren Karten modelliert; die anschließende Kartenrotation wird nicht als separater normaler Zug simuliert.
Spezielle Modellannahme 2	Rückstoß: bei blockiertem Rückstoßfeld wird ein freies Feld in derselben Reihe oder Spalte zufällig gewählt; dies ist eine vereinfachte Interpretation der Regel, nach der der Angreifer das Zielfeld bestimmt.
Nicht beendete Partien	Keine in diesen Durchläufen. Repetitionsprüfung läuft alle 10 Halbzüge; Zuglimit 100 Halbzüge.

Die Spieldauer ist rechnerisch geschätzt. Als mittlere Dauer werden 22,5 Sekunden pro Halbzug angenommen; die Bandbreite rechnet zusätzlich mit 15 beziehungsweise 30 Sekunden pro Halbzug. Tatsächliche menschliche Spielzeiten wurden nicht gemessen.

Fazit

Die vorliegenden 10.000 Partien ergeben eine leicht zugunsten Habsburgs verschobene Siegverteilung und zeigen, dass Feldlagerbesetzung im Modell die häufigste Siegbedingung ist. Diese Beobachtung ist für WarGambit7 nützlich, reicht aber noch nicht aus, um Kartenänderungen zu rechtfertigen.