



STAB BY STAB – AUSGABE 3 – JANUAR 2011

Vorwort

Knappe fünf Monate nach dem geplanten Erscheinungstermin ist es dann endlich doch soweit: Stab by Stab wünscht Euch ein frohes Neues Jahr und hat sich genau einen guten Vorsatz genommen, nämlich pünktlich zu sein. Als Freizeitredakteure und -journalisten ist es nicht immer einfach, Zeit in das Schreiben und Zusammenstellen von Artikeln zu stecken, vor allem, wenn man nebenbei Vater wird, Zitronensäure über seinen Laptop kippt oder umzieht. Keine Angst, das ist nicht einem einzigen von uns passiert, aber es zieht sich durch die ganze Redaktion.

Wir beglückwünschen Fabian Straub an dieser Stelle zur Geburt seiner Tochter Cosima und sind uns sicher, dass sie in spätestens acht Jahren den zweiten Diplomacy-WM-Titel nach Deutschland holt.

Wenn wir schon so spät kommen, so sind wir doch immerhin wieder ein ganz schön dickes Magazin geworden. Auf 78 Seiten findet ihr Partien- und Conventionberichte, Interviews und den nächsten Teil von Lucas Mayers Strategieserie. Da die Resonanz auf unsere Rätsel nach wie vor euphemistisch mit gering beschrieben werden könnte, haben wir diese Rubrik vorerst eingestellt.

In diesem Sinne hoffe ich, dass wir unseren Vorsatz einhalten können und wünschen unseren Lesern viel Spaß mit der neuen Stab by Stab!

Marcel Heymuth



INHALTSVERZEICHNIS

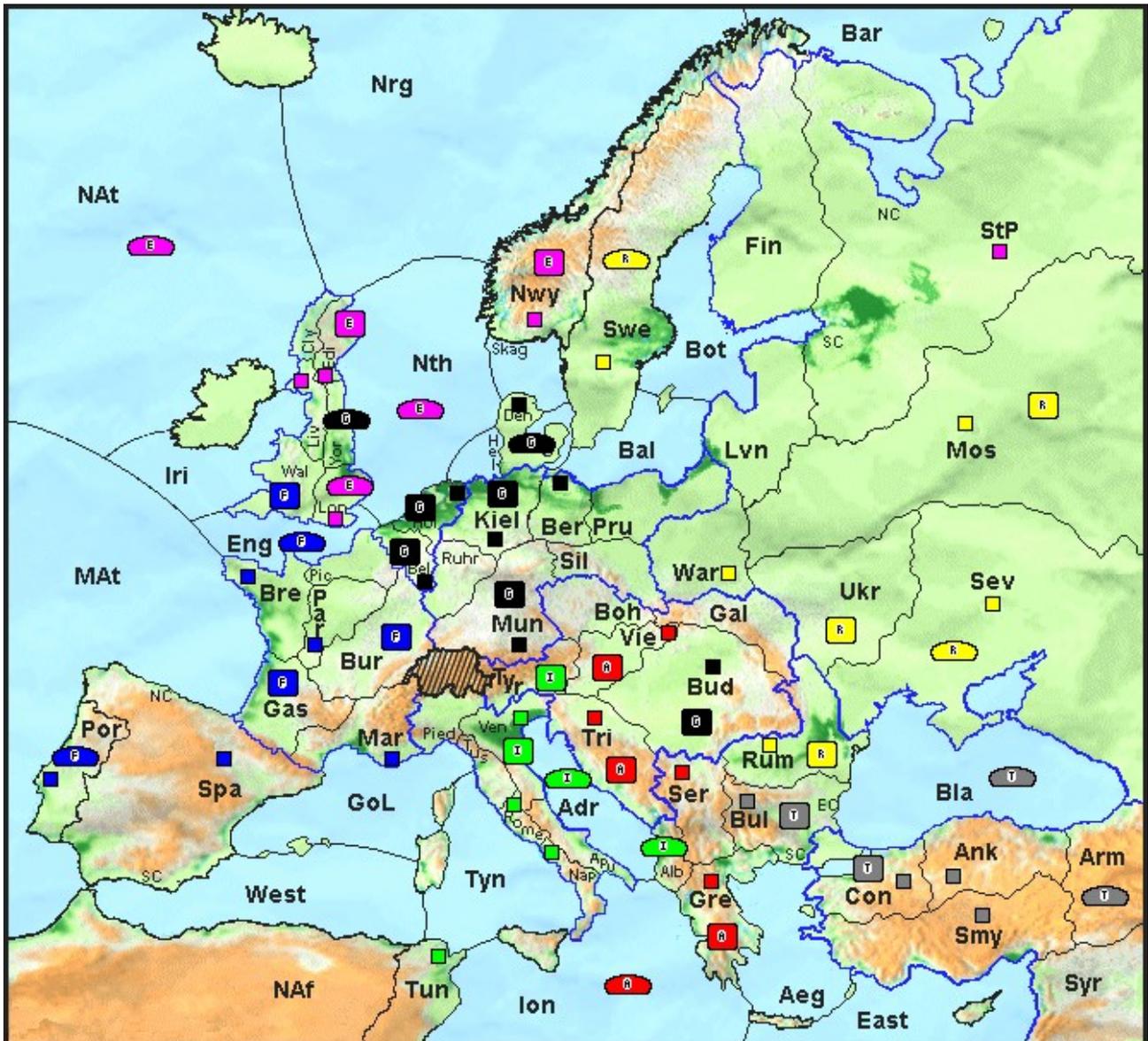
| | |
|--|----------|
| NoPress-Crystal Ball Partienbericht..... | Seite 3 |
| Der Straub will's wissen ... diesmal von Julian Ziesing..... | Seite 11 |
| Rätselaufösungen..... | Seite 34 |
| Strategie – Britannia rules the waves..... | Seite 37 |
| Face-To-Face-Bericht: Die WDC 2010 in Den Haag..... | Seite 40 |
| Werbung: Die Wiesbadener Varianten-Tage 2011..... | Seite 57 |
| Der Unger interviewt ... den wahren Ludomaniac!-Gründer..... | Seite 60 |
| Face-To-Face-Bericht: Die belgische FtF-Meisterschaft..... | Seite 66 |
| Strategie – Frankreichs große Armee..... | Seite 70 |
| Face-To-Face-Bericht: Die deutsche FtF-Meisterschaft..... | Seite 73 |
| Die letzte Seite & Impressum..... | Seite 77 |

Partienbericht

NOPRESS-CRYSTAL BALL – GEISTERARMEEN UND MEHR

Die in der letzten Stab by Stab beworbene NoPress-Crystal Ball Partie fand ziemlich schnell die benötigten sieben Mitspieler und startete auch schon am 20.Mai. Von den Spielern, fast alles altbekannte Ludo-Nasen bekam ich weitestgehend freie Hand bei der Länderverteilung und versuchte, aggressive Spieler wie Roman W. eine Zentralnation spielen zu lassen während Kuschelbären wie der Unger am Rand ihr Dasein fristen sollten. Ich hatte ja im Vorfeld gehofft, das durch die NoPress-Regeln die eh meist schon abstrusen Crystal Ball-Eröffnungen noch mehr zum Tragen kommen würden, aber da wurde ich leider bitterlich enttäuscht. Keine deutsch Armee in Schlesien oder russische Flotte in Armenien. Nach dem ersten Herbst bot sich also ein relativ normaler Anblick; Russland, England, Frankreich, Italien, Österreich und die Türkei hatten je vier VZ, einzig und allein Deutschland stach mit sechs kontrollierten Centern ein wenig heraus. Endlich wurde es danach ein klein wenig wilder: eine österreichische Flotte in der Adria, eine englische Armee in St.Petersburg und eine russische Flotte in Norwegen. Deutschland hatte die Nordsee erobert und im englischen Kanal lümmelte eine französische Flotte vor sich hin. Als wäre dies der Startschuss gewesen, startete jetzt der vollkommen abstruse Teil der Partie und die diversen Einheiten kannten kein Halten mehr. Da Bilder mehr als tausend Worte sagen, schaut ihr euch am besten die Auswertung nach den Herbstanpassungen des Jahres 1903 an. Deutschland führte mit sieben VZ vor Russland, England und Frankreich mit je fünf. Italien, Österreich und die Türkei hatten immer noch je vier Center, die Lage konnte also von der VZ-Zahl gesehen als ausgeglichen betrachtet werden, allerdings war die Verteilung der Einheiten für die einer oder andere Nation

doch sehr unvorteilhaft, vor allem für England, Italien und Österreich.



Wenig Freude für England und Österreich im Herbst 1903

Endlich hatte ich den erhofften Spaß beim Auswerten. Die deutsche Geisterarmee in Serbien sorgte für Partystimmung auf dem Balkan, halb England war von fremden Truppen besetzt und Italiens südliche Gefilde wirkten nackt. Einzig und allein unser Türke, Kuschelmeister Stefan Unger hält sich aus dem ganzen Spaß raus, kuschelt mit seinen Nachbarn und ist mit sich, der Welt und vier VZ zufrieden. Dagegen macht Roman W. seinem Ruf alle Ehre und spielt Diplomacy wie andere Leute Werwolf: Alles und jeden angreifen, überall dabei sein und hoffen, dass andere sich nicht trauen ihm was zu tun. Aber dafür habe ich ihm ja auch die schwarzen

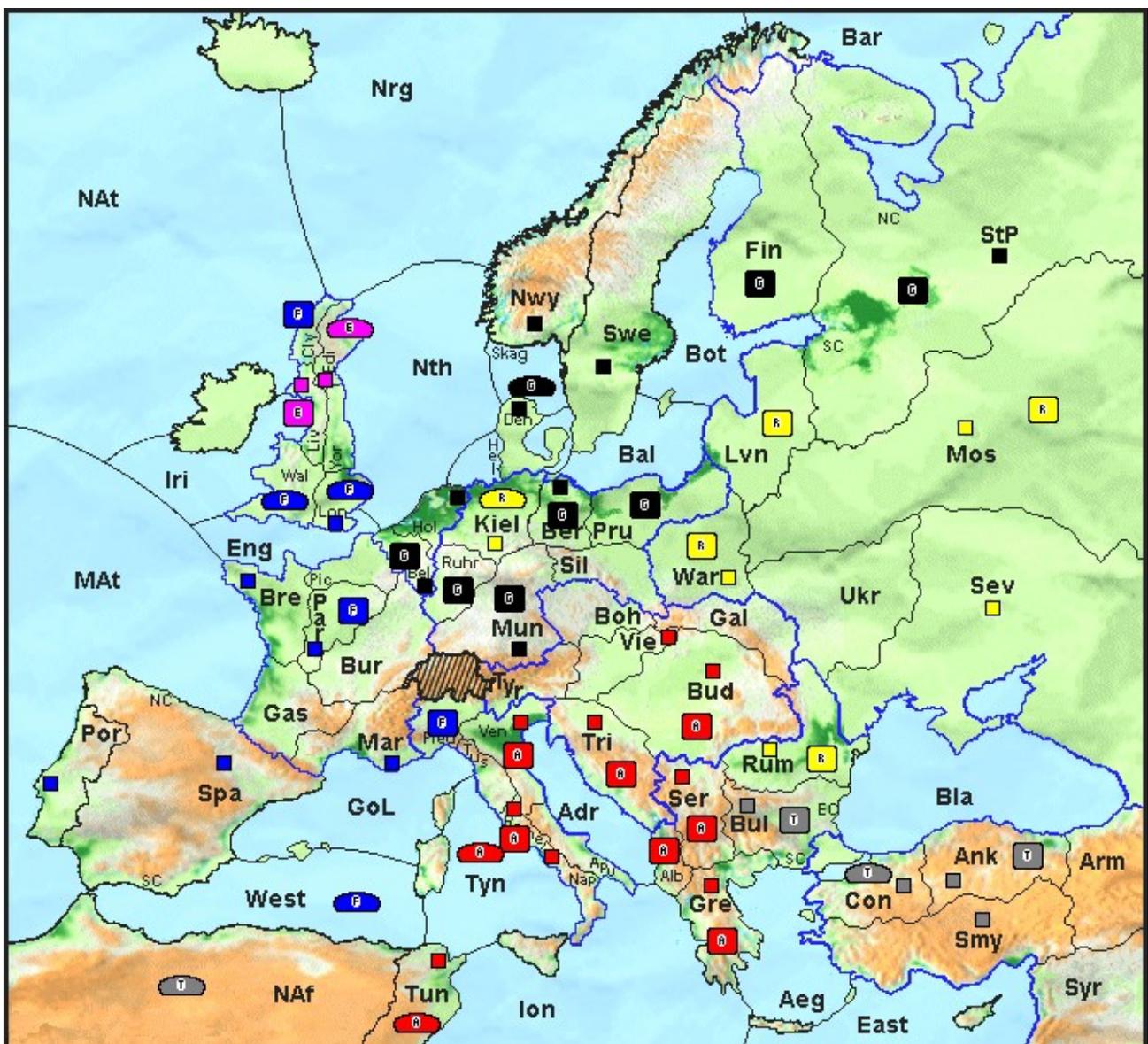
deutschen Truppen (man beachte die Analogie zur Werwolffellfarbe) zugeteilt.

Und wie Roman im letzten Jahr aufhörte, fing er auch das neue Jahr an. Budapest konnte er zwar nicht halten, aber ein geschickter Rückzug ins leere Serbien sicherte sowohl das VZ als auch das Überleben der Armee. Dazu kam die Eroberung von Schweden vom russischen Zaren, gespielt von Martin Schulz. Frankreich, gespielt vom amtierenden deutschen E-Mail Meister Frank „the Tank“ Oschmiansky hatte ja schon zuvor eine recht passable Position erspielt, aber jetzt sollten auch Taten folgen. Also eroberte er London, sehr zum Leidwesen von Markus Päuser, der die pinken Truppen führte. Die Rache kam simultan, indem Brest annektiert wurde. Im Norden konnte Markus zwar Norwegen und St.Petersburg behalten, aber die Belagerung seines Inselstaates konnte ihm nicht gefallen. Nach der eher schlecht ausschauenden Auswertung des Vorherbstes konnte Österreich sich erholen. Neben dem Tausch von Budapest und Serbien mit Deutschland konnte die Eroberung Roms für eine positive Bilanz sorgen. Lucas Mayer, der KuK-Spieler schien auf gutem Weg zu sein, durch eine Art Schlieffen-Plan die italienischen Truppen von hinten ihrer Versorgung zu berauben. Viel Action bei allen – außer beim Unger, der die türkische Sonne auch mit vier VZ genießen konnte.

Langsam wurde die Partie richtig abgefahren. Roman, souveräner VZ-Leader mit einer sehr starken Position wurde Opfer eines fiesen Zuges von Martin, der sich einfach mal so Kiel nahm. Die Flotte war zwar alleine unterwegs, aber da auch nirgendwo deutsche Einheiten im Weg standen funktionierte die Kiel-Attacke und Martin konnte eine fünfte Einheit aufbauen. Roman litt zudem darunter, dass er Serbien ohne Ausgleich verlor, die Armee aber nicht auflöste und so keinen Aufbau erhielt (die F Yor wurde abgebaut). Pech war außerdem, dass die Eroberung Warschaus daran scheiterte, dass auch England dies versuchte und so der Bounce in der leeren Stadt für großes Amusement beim Zaren sorgte. Markus und Frank kabbelten sich um Liverpool und Brest, aber am Ende blieb alles beim Alten. Lucas eroberte nach Rom auch Neapel, sodass Italien, gespielt von Adrian Schell, mit zwei Armeen weiterhin Triest belagerte. Und der Unger hatte immernoch vier VZ.

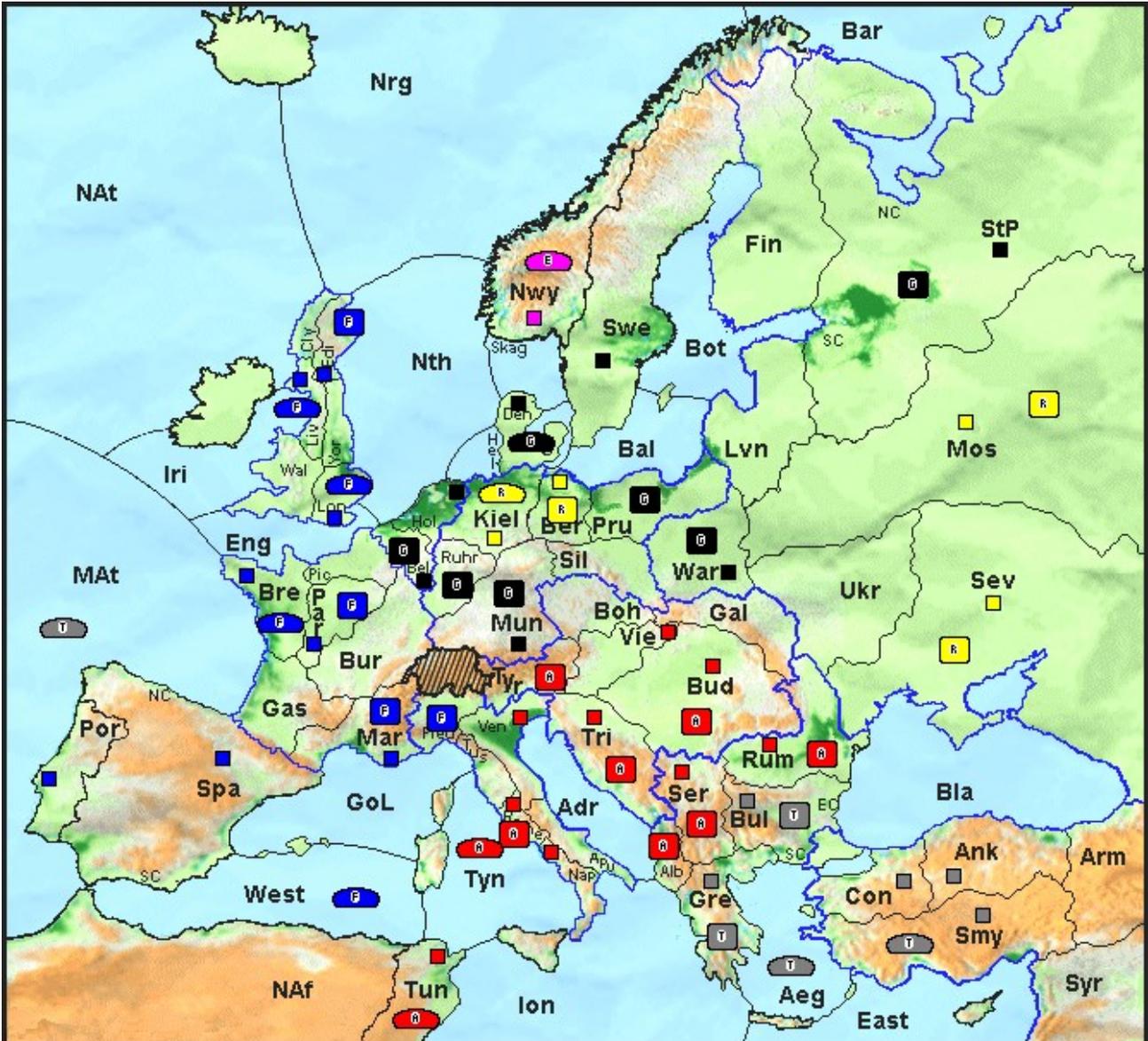
froh, die ätzende russische Flotte losgeworden zu sein. Immer noch mit sich, der Welt und der Anzahl seiner VZ zufrieden war Sultan Stefan.

Im Jahre 1907 passierte fast nichts. Ein VZ-Wechsel (London fiel zurück an Frank) und der zweite Bounce in einem leeren VZ waren das spannendste. Stefan hatte also immer noch vier VZ. Sollte sich das 1908 etwa ändern? Im Frühjahr gelang es der türkischen Flotte Tunis einzunehmen. Martins Flotte zog ins leere Kiel ein, Frank zog gegen Italien und Roman nach St.Petersburg. Im Herbst gelang es schließlich Lucas Tunis einzunehmen. Die russische Flotte verteidigte Kiel und Markus konnte Edinburgh von Frank zurückgewinnen. Auf der Karte sah das so aus:



Nach dem Herbst 1908: Stefan immer noch mit vier VZ

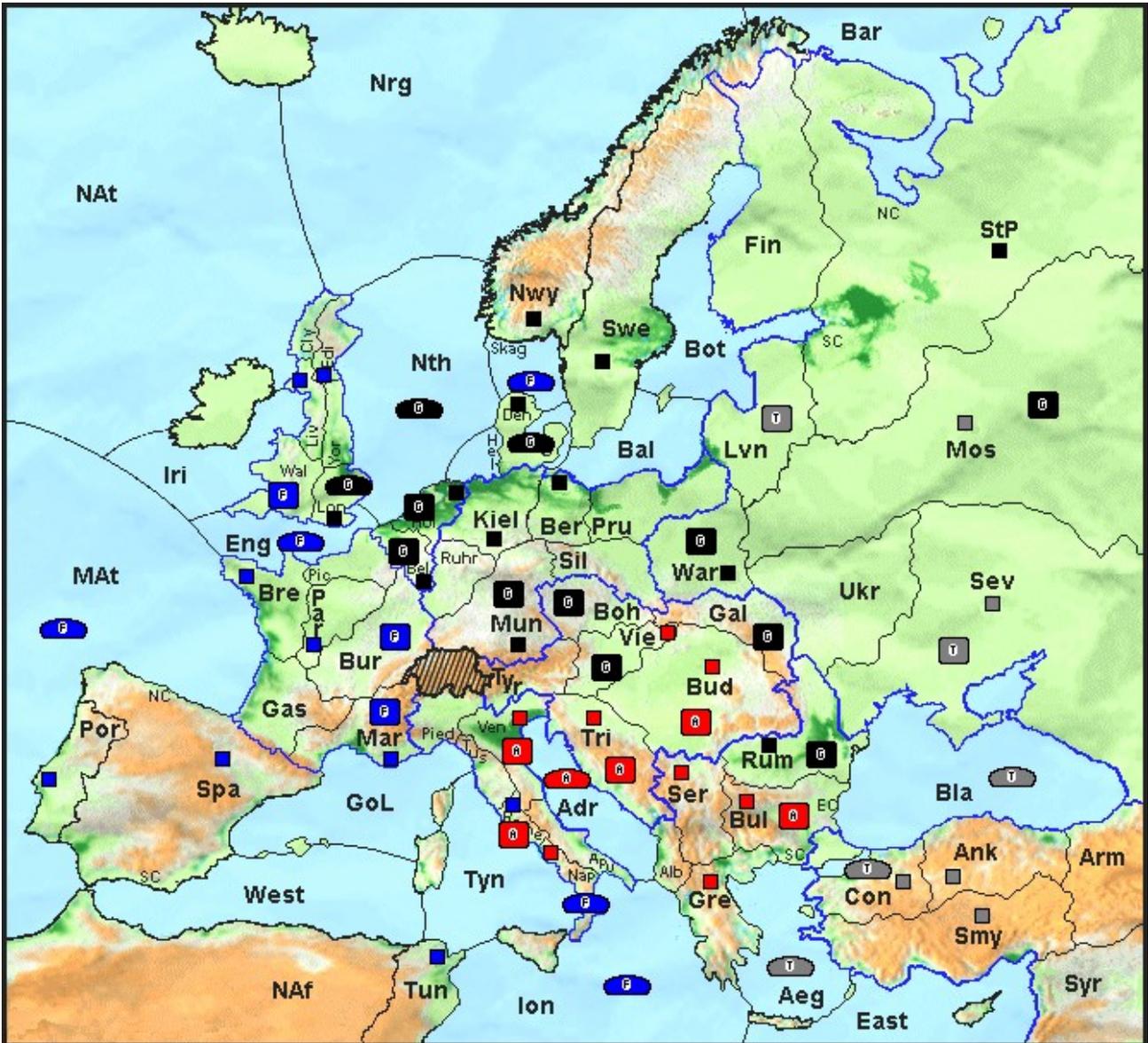
Das Jahr 1909 war aus diversen Gründen geradezu spektakulär. Martin gelang es nach Kiel auch Berlin einzunehmen, Markus eroberte Norwegen während Frank England komplett kontrollierte. Lucas weitete seinen Einfluss auf Rumänien aus aber das alles wird noch davon getoppt, dass Stefan mit Griechenland nach acht Jahren Langeweile sein fünftes VZ gewann! Hier das Beweisbild:



BOAH! Fünf VZ für Sultan Stefan!!!

Da Kiel und Berlin nicht wirklich haltbar waren, musste Martin zwei Jahre später im Herbst 1911 abdanken. England tauschte Norwegen und Schweden, während ein fast schon zu Übermut neigender Stefan Portugal und Neapel einnahm (aber Griechenland verlor). Lucas nahm Sevastopol ein, was ihm half, Stefan zu zeigen wer

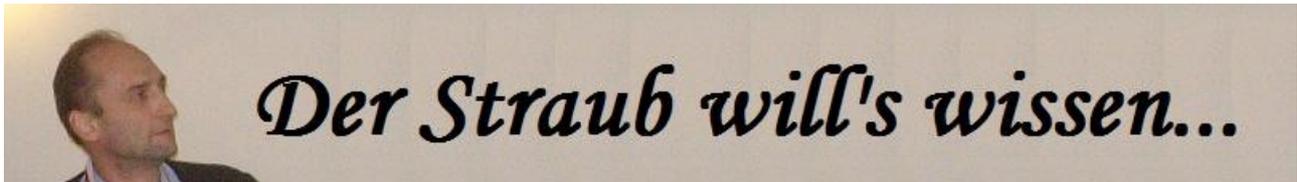
hatte, gelang es ihm das Spiel mit fünf VZ zu beenden. Frank konnte eine stabile Verteidigungslinie gegen Roman aufbauen, sodass dieser sich gen Südosten wenden musste. Roman war aber zu feige und schlug den Draw vor, der selbstverständlich von allen anderen angenommen wurde. Hier die letzte Auswertung:



Wäre doch noch was gegangen für Roman?

Vielen Dank an alle Mitspieler für die witzige Partie! Ich hoffe, ihr hattet auch euren Spaß. Wenn bei den Lesern Interesse an einer weiteren NoPress-Crystal Ball besteht, könnt ihr mich sehr gerne per Mail bitten, eine weitere Partie aufzusetzen um einen ähnlichen Spaß zu erleben!

Marcel Heymuth



...UND ZWAR VOM EX-WELTMEISTER JULIAN ZIESING

Steckbrief

Name: Julian Ziesing
Alter: 31 Jahre
Wohnort: Berlin, Prenzlauer Berg
Familienstand: Vergeben
Ausbildung/Beruf: Marktforscher
Sprachkenntnisse: Englisch
sonstige Kenntnisse: Nach Clyde konvoien

Dippy

Seit wann spielst Du Dippy: 1999
FtF: 27 Turniere
PBEM: 21 Partien auf Ludo, 2 DM-Finalteilnahmen 2005 und 06
Vita: FtF Weltmeister 2008, 5 x auf dem Treppchen, 8 x bestes Land
Lieblingsspieler FtF National/Int: Die sind alle zu bescheiden, um hier genannt werden zu wollen.

Interessen

Wie verbringst du deine sonstige Freizeit: Tennis, Reisen, Brettspiele
Was ist dein Lieblingsessen: Sollte ich von meiner vegetarischen Phase noch mal eine Pause machen: Niedersächsische Bregenwurst mit Kasseler, Grünkohl und scharfem Senf. Sonst Pasta in jeder Form.
....- film: Die zwölf Geschworenen
....- buch: Der Schwarze Schwan von Nassim Taleb
....- musik: Pop wie Mika, Rock wie Boss Hoss, oder Klassik und zum Tanzen auch gern Schlager
Das mag ich besonders: Urlaub in Andalusien nächste Ostern
Das mag ich überhaupt nicht: Auf den Bus warten

Interview 26.06.2010 in den Gemächern von Julian Ziesing in Berlin

Einen Tag vor dem grandiosen Fußball WM-Klassiker, Deutschland vs. England, treffe ich einen Weltmeister aus einer anderen Disziplin, Julian Ziesing – seines Zeichens FtF-Diplomacy Weltmeister 2008 in Österreich. Er ist bisher der einzige Deutsche, dem das gelungen ist. Auch bei Ludomaniac hat er sich verdient gemacht und er organisierte maßgeblich die FtF-Weltmeisterschaft BerlinCon 2006, wobei er auch noch den Turnierdirektor gab. Er gehört zu den Gründungsmitgliedern der Tatz sowie der Liga innerhalb von Ludomaniac und die Liste wäre noch nicht zu Ende, aber wir wollen auch der Bescheidenheit Julians Rechnung tragen 😊.

Julian übergibt mir noch einige „Diplomacy-Statue“ (ne Art stehendes Diplomacy Brett mit Magnetfiguren, welche von der Familie Oschmiansky in Heimarbeit mühsam hergestellt wurden) bevor wir uns in seine schöne neue Wohnung am Prenzl Berg begeben. Leider wird er diese Diplomacy Bretter wohl nicht mehr brauchen, denn er hat sich nach einigen Worten in den Ruhestand verabschiedet.

Fabian Straub (FS): Hallo Julian, vielen Dank für diese „Audienz“. Ich fange einfach mal an. Wie bist Du zu Diplomacy gekommen?

Julian Ziesing (JZ): Durch meinen Bruder bzw. an meiner Schule habe ich 1999 das Spiel zum ersten Mal gesehen.

FS: Auf welcher Schule warst Du – 'ner Militäarakademie?

JZ: Gymnasium. West Point Niedersachsen nannten sie uns auch. Mein Bruder hat das Spiel im Netz gespielt, damals noch über den Judge DEAG. Meine ersten Züge habe ich da an den Moderator geschickt der Einsteigern helfen soll. Der meinte nur „nicht zu mir den Scheiß“. So bin ich dann zu Ludomaniac gekommen, da man hier seine Züge an den SL schickt, so dass Ludo eine Community ist.

FS: Ludo macht es also persönlicher?

JZ: Ludo ist mehr eine Community. Bei DEAG werden die Züge nur über den Judge geschickt. Es gab bei den Judges auch keinen High Score und auch kein sonstiges Drumherum, was Diplomacy ja auch bereichert. Ludo ist das erste deutsche social Network für Diplomacy.

FS: Mir habe diese Judges nicht so gefallen (Stab4you), da es mir zu technokratisch ist.

JZ: Judges haben auch Vorteile, wenn man die Syntax beherrscht. Keine Fehler bei den Auswertungen und damit keine Diskussionen. Aber wenn man mehr will, dann ist Ludo schon das richtige. Denn hier wurden viele Dinge eingeführt, welche die Plattform Ludomaniac so attraktiv macht. Die meisten Leute habe ich über Ludo kennen gelernt.

FS: Das Sprachrohr in der deutschsprachigen Dippy-Szene. Wie kam es dazu, dass Du Dein Engagement bei Ludo oder Dippy so ausgeweitet hast?

JZ: Das kam durch eine Diskussion bei einer E-Mail DM. Wir haben dann als Ergänzung und nicht als Gegenentwurf die Liga gegründet. Etwas was fortlaufend ist und wo man nicht ausscheiden kann.

FS: Gemeinsam mit Jan Weitzel und Jörg Meyer zusammen.

JS: Ja, und so wurde ich als Vertreter der Liga in den Rat der Weisen gewählt, nachdem Georg Kotschy dort ausgeschieden ist. Innerhalb des Rates wurde ich dann auch in andere Fragestellungen eingebunden. Meine ersten Partien waren bei Ludo 2001, Ligastart war 2003. Aber in 2003 habe ich auch meine erste Con in

Waldkappel gespielt (die 2. überhaupt vom DBB). Und da ging der Hype erst richtig los.

FS: Wurde dieser Hype erst durch FtF so richtig gepuscht?

JZ: Vor ein paar Jahren hätte ich ja gesagt. Ich wollte schon Werbung an der Uni aushängen, da viele Studenten das Spiel gerne spielen, aber keinen Zugang zur Community haben. Größe eines Turniers alleine ist aber noch kein Qualitätsmerkmal. Kleinere Turniere können den Teilnehmern sogar mehr Spaß machen, da man dann dort viel eher die Gelegenheit hat, alle Spieler persönlich und privat kennen zu lernen.

FS: Du kannst aber den Besuch von FtF-Turnieren empfehlen?

JS. Ja, es lohnt sich immer irgendwie – auch wenn man feststellt, dass FtF nichts für einen ist. Denn man lernt auch interessante und sympathische Leute auf sehr unkomplizierte Weise kennen. Man kann auch Freundschaften pflegen und sieht sich mal live, anstatt nur über Mail zu kommunizieren. Clara Bretschneider und Matthias Schmerbach haben sich über Diplomacy kennen gelernt, auch wenn Sie keine leidenschaftlichen FtF-Fans sind.

FS: Auch International? Man fährt also nicht nur wegen dem Spiel, sondern trifft sich auch so. Man bekommt ja dann auch Tipps von Einheimischen oder günstige Übernachtungsmöglichkeiten.

JZ: Da kommt der Judge wieder ins Spiel mit seiner globalen Datenbank mit allen Spielern. Wir sind 2007 nach Island gefahren. Die Idee des EDV (European Diplomacy Vacation) war, Diplomacy mit Urlaub zu verbinden. Dort haben wir viele Spieler getroffen, welche wir vorher über den Judge kontaktiert hatten. Auf einmal

kennt man Leute in Island.

FS: Das Netzwerk kann sehr groß werden. Was hast Du bei FtF gelernt – im Vergleich zu E-Mail?

JZ: FtF ist viel unmittelbarer. Da muss man innerhalb einer Minute damit fertig werden, dass man gerade gestabbt wurde und man muss in 20 Sekunden entscheiden, wen man angreifen will/muss. Bei E-Mail hat man viel mehr Zeit, kann Pause machen und Abstand gewinnen. Diplomacy ist ja auch ein Psychologiespiel was viel intensiver wird bei FtF. Dafür kann man hier keine ausgeklügelten taktischen Spielzüge machen. Alle 20 Minuten hat man eine Auswertung und nach 5h ist man ziemlich fertig. Am Anfang war ich sehr naiv (gut ich war Anfang 20) und meine Lernkurve war enorm.

FS: Man wird „stabiler“ und lernt, besser mit Druck umzugehen.

JZ: Vom E-Mail kommt mein Bündnisbär Image her. Da ich anfangs meine Bündnisse bis zum Ende durchgezogen habe. Ich musste erst mal lernen, dass es zum Spiel gehört auch mal ein Bündnis zu brechen. Es ist wohl eine Frage der Balance herauszufinden, ob man jetzt ständig wie ein Berserker alles und jeden stabben soll oder weil es gerade Spaß macht, oder weil man gerade einen Center bekommt oder so gut wie nie stabt. Die Wahrheit liegt wie oft in der Goldenen Mitte.

FS: Es gibt ja unterschiedliche Arten von Stabs – oder was ist ein Stab? Präventiv-Stabs – da es eh im Raum schwebt. Rächstabs, oder den Bremser-Stab damit mein Konkurrent nicht schnell genug weiter wächst. Der „echte“ Stab (min. 3 Center) oder dumme bzw. schlechte Stabs, die beiden Spielern das Spiel ruinieren.

JZ: Cyrille Sevin hat mal den Preis für den besten Stabber entgegengenommen und sagte folgendes: „There are 2 kind of players: Those who stab often and those who stab good“.

FS: Dem Meister kann man nur zustimmen. Bezüglich Bündnisbär braucht man evtl. eben ne Mischung.

JZ: Der Bündnisbär hat schon gestabt, aber nur sehr spät und selten. Mit manchen Spielern konnte ich sehr gut lange zusammenspielen und so gemeinsam erfolgreich spielen. Weil wir eine Vertrauensbasis im Rahmen des Spiels aufbauen konnten. Den Namen hat übrigens Bernd Wittmann erfunden, da er an einem Bündnis zwischen mir und Moritz Wagner verzweifelt ist (Anmerkung von FS: #ST 600 – 17er Draw).

FS: Die Chemie zwischen den Partnern muss stimmen – es ist keine rein rationale Entscheidung sich für ein Bündnis zu entscheiden. Man kann auch mal 5 Grade sein lassen, d.h. einer der Spieler kann auch ein Center mehr haben, wenn es dem Spiel dient.

JS: Genau. Ich habe auch schon mal früh gestabbt, aber meist hat es sich nicht gelohnt. Ich habe auch nie behauptet nicht zu stabben.

FS: Es gibt auch „verdeckte“ Stabs, indem ich die Pläne meines Partners an dessen Widersacher weitergebe, damit dieser nicht mehr so schnell wachsen kann.

JZ: Guter Ausdruck, der Gegner wird nicht direkt angegriffen.

FS: Ich könnte mir vorstellen, dass mich manche Spieler deshalb stabben, weil Sie davon ausgehen, dass ich es „vertrage“. Wie reagierst Du bei Stabs?

JZ: Erst mal glaube ich nicht, dass man denjenigen stabbt, weil man glaubt er kann damit umgehen. Aber es gibt schon Spieler, bei dem man denkt, der ist flexibel. Andere Spieler sind so emotional, dass sie lieber Rache nehmen anstatt konstruktiv zu spielen. Die sollte man nur stabben, wenn es tödlich ist. Wenn ich gestabbt werde bin ich sauer. Es gibt die Stabs, die Dir den Vorteil nehmen und diejenigen, welche Dir jede Siegchance nehmen. Wenn man mir jede Chance nimmt, dann versuche ich, dass derjenige wenigstens dieses Spiel nicht gewinnt. So zeige ich dem anderen für das nächste Mal, es lohnt sich nicht. Es macht kaum einen Unterschied ob ich mit 3 Centern oder nur mit Einem das Spiel beende. Bei den Stabs, die einem den Vorteil nehmen ist das Spiel noch nicht vorbei.

FS: Sind das die schlechten Stabs?

JZ: Nicht unbedingt. Wenn man es erklären kann, dann kann man sogar zusammen weiterspielen, so wie im Finale der WDC 2008, als ich Daniel Leinich um ein Center gestabbt habe. Er wurde einfach zu stark und das hat er als flexibler und erfahrener Spieler nachvollziehen zu können

FS: Er hat also das beste aus der Situation gemacht.

JZ: Das stimmt, denn er hat eingesehen, dass es keine Kriegserklärung war, sondern der Balance of Power eines Finalboards geschuldet war. Wenn man einen Stab erklären kann ist es einfacher, als wenn er nur ein Akt der Gier ist.

FS: Dein 1. FtF war die 2. FtF DM in Waldkappel 2003. Wie lehrreich war das für Dich?

JZ: Sehr lehrreich. Ich wurde 8., was damals einen Unterschied ausgemacht hat, da die ersten 7 auf der Frontpage von Ludo erwähnt wurden. Als Newbie war ich

natürlich noch ganz heiß darauf. Im letzten Zug hat mich Andre Illievics angeflunkert und mir so ein Center genommen. Das war natürlich richtig. So habe ich gelernt, dass im letzten Zug gilt „Grab what you can“ bzw. dieses toleriert und akzeptiert ist. Man darf sich zumindest nicht beschweren darüber. Dort habe ich Western Tripple gelernt, die damals sehr populär waren. Ich habe auch gelernt wie schnell FtF geht.

FS: Bei all Deiner Erfahrung, sowohl bei E-Mail als auch bei FtF, welche Unterschiede zwischen den beiden Formen gibt es für Dich?

JZ: Bei FtF treffen sich meist sehr erfahrene Spieler, die an einem Wochenende 3 bis 5 Partien spielen statt in einem Jahr 2 (wie bei E-Mail). Dann entwickeln sich gewisse Routinen am Anfang bzw. bei den Eröffnungen. Durch „Grab what you can“ bei FtF habe ich auch gelernt, wie man im letzten Zug spielt. Bei E-Mail gibt es in der Regel keinen letzten Zug. Entweder Solo oder Draw, aber es gibt kein vorzeitiges Ende 1908. Man muss sich selber schützen und wenn es geht in Position bringen um selbst noch ein Center abgreifen zu können.

FS: Es geht also auch um Zeit. Wie gehst Du sonst so bei FtF vor oder worauf achtest Du?

JZ: Ich bin wie gesagt ein Bündnispieler, weshalb ich versuche so schnell es geht einen Bündnispartner zu finden. Natürlich muss man mit allen anderen Spielern im Gespräch sein und bleiben – man sollte aber darauf achten nicht zu viel bzw. zu lang mit seinem Partner zu sprechen. Züge bzw. seine Einheiten am Anfang jeder Runde aufzuschreiben ist zu empfehlen – ist aber kein Muss. Wichtig ist: lieber ein bisschen weniger Zeit beim Verhandeln verbrauchen und sich dafür genug Zeit beim Aufschreiben seiner Züge nehmen, als sich zu verschreiben (FS: was häufiger vorkommt als man denkt). Was nützt einem eine komplizierte Vereinbarung, wenn man sich dann aufgrund von Zeitmangel verschreibt.

FS: Achtest Du darauf wer mit wem spricht? Für mich eine wichtige Unterscheidungskomponente zwischen FtF und E-Mail, wo ich nicht sehen kann, wer mit wem wie lange spricht.

JZ: Das stimmt schon. Mit dazu gehört aber auch die Körpersprache und wie verhalten sich die Spieler danach Dir gegenüber bzw. was sagen sie darüber.

FS: Du holst Dir also Feedback ein. Gehört das zu Deinen Fragetechniken? Wie eröffnet man ein Gespräch, damit geht es ja schon los.

JZ: Ich benutze keine Technik. Ich versuche einfach nur einen Partner zu finden, dem man trauen kann. Dies dann langsam aufzubauen, um am Ende abzuschätzen, ob ich weiter mit dem zusammen spiele oder für den Sieg der Partie stabben kann (bzw. muss). Wenn ich nicht gewinnen kann lohnt ein Stab nicht. Dann spiele ich lieber das Bündnis mit demjenigen zusammen zu Ende, wie mit Ahmet Alagün bei der BerliCon 2009. Davor wurde ich vorher oft von ihm am Ende gestabbt, doch diesmal ging es eben um nichts mehr.

FS: Gemeinsam „gewinnen“ kann auch großen Spaß machen – geteilte Freude ist doppelte Freude. Außerdem spielt man ja auch für die nächste Partie.

JZ: Ich rede wie ich denke, so dass ich oft das Feedback von anderen erhalte: „Du sagst es immer so, als wäre es wahr. Man merkt überhaupt nicht wenn DU lügst und das ist gefährlich“

FS: Du wirkst anscheinend sehr authentisch.

JZ: Ja, genau. Das liegt wohl daran, dass ich es wirklich so meine und es mir höchstens noch anders überlege“ (Lacht). Das ich jemand direkt anlüge ist eigentlich

sehr selten. Aber ohne Lüge in diesem Spiel auszukommen ist kaum möglich, denn es gehört zum Spiel.

FS: Während den Gesprächen ergeben sich ja auch neue Möglichkeiten und irgendwie denkt man ja damit auch laut.

JZ: Ich bin nicht der beste Lügner oder Schauspieler. Deshalb bin ich bei Werwolf nicht besonders erfolgreich oder derjenige der herausbekommt, wer sich komisch verhält. Das wiederum hilft mir aber wieder bei meiner Authentizität.

FS: Was war denn einer der denkwürdigsten Dippy-Erlebnisse für Dich?

JZ: Klar, die WDC 2008 war emotional gesehen der bedeutendste Augenblick. Es ist emotionaler als auch körperlicher Stress an so einem Wochenende. Die Anspannung steigt von Runde zu Runde und man ist immer konzentriert, immerhin geht es ja um was. Man weiß, wenn man gewinnt, dann ist der Name damit verbunden. Das macht einen natürlich noch aufgeregter. Oft zeichnet sich der Sieg ab und der emotionale (Freunden-)Moment ist bei der Siegesfeier oder wenn man aufs Ranking schaut. Aber hier war es wirklich dieser eine Moment. Der Moment als Günther Hopf meinte, es gibt einen Draw (und damit geht der Sieg an mich). Diese Kunde, dieser Moment war für mich sehr emotional. Da habe ich es dann realisiert, erst dann fiel die Anspannung langsam von mir ab. Man kann ja auch führen und trotzdem nicht daran glauben. Cyrille Sevin (2-facher Weltmeister, war im Finale 2008 England) hat mir während des Spiels gesagt, dass ich eigentlich schon gewonnen habe, es aber nicht wahr haben oder gar gefährden will. Damit hat er dann sogar noch gespielt, wie die Katze mit der Maus. Wenn ich nicht so ziehe für ihn wie er das braucht (um noch 2. im Turnier zu werden), dann zieht er gegen mich und gefährdet meinen sicher geglaubten Sieg. Damit konnte er mich so sehr unter Druck setzen, dass ich das sogar gemacht habe. Er meinte hinterher, er hat die Drohung nicht ernst gemeint,

aber ich war so unter Druck, dass ich darauf eingegangen bin.

FS: Gut, er ist wohl der erfahrenste Spieler von allen.

JZ: Er war cooler als ich im Finale. Ich war super nervös.

FS: Ging mir ähnlich. Das Finale 2008 war mein schlechtestes Spiel in diesem Turnier, auch wenn mir Russland eh nicht liegt.

JZ: Sobald Du mit Russland gewinnst, auf einmal liegt es Dir 😊.

FS: Gibt es eine FtF-Community?

JZ: Es ist ja eigentlich alles ne große Familie. Jeder kennt jeden und man freut sich füreinander. Es gibt Rivalitäten, welche auch Freundschaften kreieren können, solange diese Rivalität nur am Brett bleibt. Man kann sich ja trotzdem mögen. Die Grundhaltung ist eigentlich schon die, dass man sich am Ende die Hand gibt und wir eine Siegerehrung haben. Man applaudiert dem Sieger, egal wer es ist.

FS: Die Community zelebriert sich selbst?

JZ: Eher, man respektiert die anderen. Das interessante war, dass es mich getroffen hat. Es hätten aber auch 10 andere Deutsche Spieler sein können, die es schaffen 4 Spiele hintereinander zu gewinnen. Bereits nach der ersten Runde haben mir andere Spieler für die nächsten Runden Glück gewünscht. Spiel für Spiel habe ich das Feedback von den anderen bekommen, dass sie das zum einen realisieren und es mir zum anderen sogar gönnen.

FS: Ein schönes Kompliment, wenn andere Spieler Dein Spiel honorieren.

JZ: Wenn Diplomacy ein Profi-Sport wäre, hätte ich keine Chance. Da ich gar nicht die Energie aufbringen könnte es so ernst zu nehmen. Andere Leute wie Cyrille oder Yann Clouet (Weltmeister 2004) scheinen einfach für Diplomacy geboren zu sein.

FS: Gibt es typische Community Eigenschaften oder Rituale?

JZ: Klar, die finden aber eben innerhalb einer sehr kleinen Gruppe von Leuten statt. Manche Spieler haben sich die letzten 3 oder mehr Jahre immer wieder gesehen und diese Leute können sich noch über eine Partie unterhalten, die vor 2 Jahren stattgefunden hat. Dort wird dann erzählt was gutes oder schlechtes Diplomacy ist. Dieses Phänomen hat mir ein Zeit lang Spaß gemacht, jetzt aber nicht mehr so. Jetzt ist er mir eigentlich egal, wer wann wie gezogen hat und wer wie über wen redet und wie er spielt. Auch was in Zeitschriften geschrieben wird über Strategie, über Spielerstärken, Länder und ihre kulturellen Eigenschaften und wie sich das auf Diplomacy auswirkt ist mir eine Spur zu viel. (Mir sind jetzt andere Dinge wichtiger). Das macht nur denen Spaß die involviert sind, kaum Außenstehenden.

FS: Dein lustigstes Erlebnis bei FtF?

JZ: Meine erste Partie 2003 in Waldkappel, als ich als Österreicher auf 3 Center unten war – wie das so Anfängern geht. Es war zwar kein Program, aber keiner meiner 3 Nachbarn wollte mit mir spielen. Dann kam das Western Tripple und auf einmal brauchten sie mich gegen das Western Tripple, so dass ich von allen vollgequatscht wurde. Ich saß nur da und habe mir dann von allen Spielern „erklären“ lassen wie ich spielen soll, wobei ich nichts fest zugesagt hatte – aber alle Züge kannte. Ich bin dann von 3 Centern auf 6 (+Rum, Bul und Ven) gewachsen und habe mich so freigeschwommen. So habe ich dann mit dem Western Tripple gespielt und überlebt.

FS: Du hast noch einen anderen Effekt angedeutet: „alle haben Dich vollgequatscht“. Das kann ja am Anfang zu einem Informations-Overflow führen, dass man nicht mehr weiß, wo einem der Kopf steht. Infos filtern ist meiner Ansicht etwas, was man auf FtF erst richtig lernt.

JZ: Das hatte ich mal mit Rolf Juffernbruch (Österreich) und Christian Ohage (Russland). Sowohl Christian als auch ich (Deutschland) wollten Rolf auf die jeweilige Seite ziehen. Rolf stand an meiner Grenze und ich wollte ihn dazu bewegen wieder abzdrehen, Richtung Russland. Wir haben beide solange auf ihn eingeredet, bis er meinte, er holt sich erst einmal ein Bier. Ich bin ihm dann noch hinterhergelaufen und habe immer noch auf ihn eingeredet. Meine Energie war unbändig – ich war jung, es war neu und es war aufregend. Dafür ist er aber weggezogen, weil man manchmal Leute einfach totlabern kann. Ich glaube es war einfach zuviel und er hat sich für den entschieden, der ihn am meisten bequatscht hat.

FS: Gab es auch Enttäuschungen in Deine Dippy Karriere?

JZ: Sicher, zum Beispiel habe ich bei der FAT in Österreich fast nie was gerissen. Dafür war es immer ein schöner Urlaub.

FS: Du bist demnach der effizienteste Weltmeister! (FS: Julian Ziesing hat von 27 gespielten Turnieren genau ein Turnier gewonnen, das entscheidende – die WDC 2008!).

JZ: Danke für die Blumen, aber das ist eine nachträgliche Interpretation.

FS: Wenn es um Status geht, kann ich Dir vermitteln, dass Du am Anfang meiner Dippy - Karriere bereits eine feste Größe warst.

JZ: Das gilt aber für fast alle Spieler, die schon ein paar FtF-Turniere besucht haben. Zurück zur Frage. Es war die EM in Utrecht, bei der ich 6. wurde. Ich hätte da aber auch unter den ersten 3 landen können, wenn ich etwas mutiger gewesen wäre. Leider habe ich mich in guten Positionen zu schnell auf Draws eingelassen, anstatt auf Sieg zu spielen. Und das nur, weil ich nichts riskieren wollte – obwohl es eigentlich egal ist, ob ich 6. werde, 8. oder 10. Demnach hätte ich mehr riskieren müssen, um die Chance auf das Treppchen zu bewahren. Im Endeffekt habe ich mich über mich selbst geärgert.

FS: Das klingt für mich eher wie eine ordentliche Selbstreflexion. Bleiben wir doch bei der Frage, was oder wer Dich enttäuscht hat bei Dippy?

JZ: Bei der BerliCon 2006 hatten wir ein Auslosungsproblem. Bis dahin lief alles super und auf einmal beschwerten sich zahlreiche Spieler, wobei manche leider Streit angefangen haben. Im Nachhinein muss ich sagen, hätte ich mir die Unterstützung von deutschen Spielern und Organisatoren gewünscht – welche sich fast allesamt vornehm herausgehalten haben oder nur klug gelabert haben. Da stand ich dann weitgehend alleine.

FS: Was macht ne gute Convention aus Deiner Meinung nach?

JZ: Ich hatte es zu meinem Projekt gemacht und andere sind aus der Organisation im Laufe der Zeit rausgefallen. Ich würde immer empfehlen eine Convention nicht alleine zu organisieren, eher zu Zweit oder zu Dritt. Es kann immer mal einer krank werden oder das man sich einfach Arbeit aufteilen kann. Es war mein Fehler zuwenig andere in die Organisation einzubinden, denn so war ich auch überarbeitet und hatte nur noch wenig Schlaf. Was ich anderen ankreide ist, dass sie mich allein gelassen haben und überhaupt nicht unterstützt haben. Ich musste mich mit den verärgerten Spielern rumschlagen, neu Auslosen und Zuteilen und dann noch mit persönlichen

Angriffen fertig werden.

FS: Man darf ja nicht vergessen, dass das immer noch ein Hobby ist und dies ehrenamtlich gemacht wird. Soweit ich aber weiß ist das Feedback über die Organisation der WDC 2006 bei den meisten Spielern sehr gut (siehe E-Zine „Dutch Fungus“ von Toby Harris).

JZ: In dem Moment erlebst Du halt, wie Dich Leute anschreien und beleidigen. Das geht auf die Stimmung – das wird mir zu ernst. Auf einem privaten bzw. kleinen FtF Turnier wäre das nicht so eskaliert. Da hätte man einfach neu ausgelost oder ein paar Spieler/Länderkombination gewechselt und es wäre weitergegangen. Bei der WDC wird die ganze Sache auf einmal sehr ernst. Manche Spieler leben da ihr Psychosen aus. Das muss ich nicht haben. Deshalb habe ich danach angefangen das Ganze nicht mehr so ernst zu nehmen.

FS: Vielleicht war das nur eine natürliche Entwicklung von Dippy in Deutschland, vom Gründer-Spirit weg zur einer „sportlichen“ Turnierebene mit einer WDC. Am Anfang hat sich ja die deutsche Spieler-Community erst kennen gelernt. Und dieser Effekt des sich Kennenlernens war auch ein entscheidender Spaßfaktor. Um so länger man sich kennt, um so mehr entsteht ein Turniercharakter und manche entwickeln einen gewissen Ehrgeiz, womit der Spaßfaktor insgesamt gedämpft wird bzw. sich verändert. Wir haben 2005 noch andere Spiele gespielt, alles wurde nicht so ernst genommen. So gesehen war die WDC eine wichtige Erfahrung für Dich, auch wenn Du Herzblut verloren hast?

JZ: Im Endeffekt bereue ich keine Convention die ich organisiert habe oder mein Engagement beim DDB, da bis auf 2006 für die WDC der zeitliche Aufwand nie Überhand gewonnen hat. Generell war eben der Einsatz schön. Man macht es nicht um es in gleicher Münze zurückzubekommen. Ich sehe es so, dass jeder in einer

aktiven Sozial-Gesellschaft irgendwo engagiert ist, aber eben nicht überall. Bei mir war es eben Diplomacy und das hat mir auch Spaß gemacht. Dann ist man auch im DDB Vorstand oder im den Rat der Weisen und dann ist man da halt drin. Aber vielleicht für 4 oder 5 Jahre und dann macht man was anderes. Beim Tennis z.B. habe ich nicht die Zeit etwas zu organisieren. Jeder findet in seinem Leben – hoffentlich – Dinge, für die er sich engagieren kann und ist dort jemand, der überdurchschnittlich viel einbringt. So entsteht ein soziales Geben und Nehmen.



Julian Ziesing: Unser bisher einziger Weltmeister

FS: Zusammenfassend kann man sagen, dass die guten Erinnerungen bei weitem überwiegen?

JZ: Ja, ich habe überhaupt keinen negativen Gedanken an diese Zeit, sondern eigentlich positive mit kleinen Ereignissen. Im Endeffekt habe ich durch Diplomacy viele Leute kennen gelernt mit denen ich unabhängig davon immer noch gut

befreundet bin. Wo trifft man schon einen EADS Ingenieur, einen Frankfurter Börsenhändler, Fernsehmoderator, eine Psychologin oder....

FS:einen Unternehmensberater der Philosophie studiert hat? Eine andere Frage hast Du eigentlich schon weitgehend beantwortet, „Wie beeinflusst Dippy Dein Leben?“. In Deinem Fall hast Du immerhin eine WM organisiert und Dir damit selbst bewiesen, dass Du das kannst.

JZ: Es ist eine interessante Erkenntnis, dass man etwas organisieren kann, ohne das Dir das jemand sagt. Man muss nicht immer darauf warten, dass man gebeten wird, „mach mal“. Wenn man ein bisschen Initiative zeigt, kann man etwas in seinem Umfeld bewegen. Klar, es kann auch schief gehen, wenn es keinen interessiert. Die 1. BerliCon 2004 lag in der Luft, alle hatten Bock darauf und es gab vorher nur eine Con. Auch die 2. BerliCon hat gepasst – es kamen auf Anhieb über 40 Leute. Es war einfach zur richtigen Zeit und es war auch nicht besonders schwierig. Es ging nur darum, dass es jemand macht.

FS: Hat sich Dein Einsatz für Dich gelohnt?

JZ: Ich glaube Diplomacy Spieler sind sehr dankbare Gäste. Die Mehrzahl weiß den Einsatz der Gastgeber zu würdigen. Es sind viele interessante Menschen darunter mit denen man sich gerne unterhält, trifft und auch etwas spielen kann. Das war es, wofür es sich eigentlich ausgezahlt hat. Durch Deinen Einsatz sowie dem Engagement von vielen anderen konnten sich viele Menschen unkompliziert treffen und kennen lernen, was sonst nicht möglich gewesen wäre.

FS: Und welche Erkenntnisse hast Du für Dich persönlich gewonnen?

JZ: Man reibt sich so ein bisschen ab. Man sieht wie man in Extremsituationen

reagiert und wie andere reagieren.

FS: Man wird cooler oder stabiler?

JZ: Ich glaube das hat eher was mit dem Alter zu tun. Die Hitzköpfe sind meist jünger, was sich dann bald legt. Es hat mein Leben eigentlich nicht direkt beeinflusst, aber es hat mir wertvolle Erfahrungen gegeben, die indirekt sicherlich auch anderes beeinflusst haben. Es ist Teil meines Lebens, die Verhandlungs- und Stresssituationen sowie die unterschiedlichen Menschen die man kennen lernt, all das fließt in den Pool des Erfahrungsschatzes ein, die jeder Mensch aufbaut. Ähnlich wie Reisen bilden kann.

FS: Reisen und FtF-Diplomacy gehen Hand in Hand. Sollte man auch international spielen? Die Sprachbarriere ist da, aber man ist meiner Erfahrung nach überall herzlich willkommen.

JZ: Ob man sollte weiß ich nicht. Ich selbst war eigentlich nur in Österreich, Holland, Schweden, Island und England.

FS: Das sind immerhin 5 Länder – Du machst halt gerne auf Understatement.

JZ: Empfehlen kann ich es, wenn man die Leute mag die dort auch hinfahren und wenn man da eh schon mal hin wollte.

FS: Was ist Dein Lieblingsturnier?

JZ: Die FAT bei Wien eindeutig. Es war das bestorganisierte und relaxte Turnier. Die Location trägt dazu einiges bei, mit dem einzigartigen Blick. Hinzukommt kommt noch, dass ich dort sehr gute Freunde wie Sebastian, Clara oder Georg treffe kann.

FS: Was ist für Dich „gutes Diplomacy“?

JZ: Das ist die Spielweise, die sich über viele Spiel hinweg als erfolgreich erweist. Es gibt zu viele Möglichkeiten Erfolg zu haben (z.B. Hundeaugen, geniale Taktiken, gute Schauspieler) und zu verschiedene Wege sich dem Spiel zu nähern. Deshalb darf man andere nicht kopieren, sondern muss seinen Weg zu finden.

FS: Ok, anders gefragt. Welche Fähigkeiten braucht es denn Deiner Meinung nach, um erfolgreich Diplomacy zu spielen?

JZ: Lernen. Das ist das einzige was man braucht. Ich war der schlechteste Diplomacy Spieler der Welt.

FS: Moment, ich war die „Null“!

JZ: Du kamst erst später (beide lachen). Am Anfang habe ich Züge geschrieben, die gar nicht gehen. Ich habe Leuten vertraut und bin übel auf die Nase geflogen. Ich habe erst nicht verstanden, dass es nicht um die Ehre des Bündnisses geht, sondern ums Gewinnen. Man muss lernen.

FS: Also viel spielen. Dann ist doch FtF die schnellste Art zu lernen, da man dort mindestens 3 Partien an einem Wochenende spielen kann.

JZ: Wenn man will ja. Es kommt nur darauf an, wie gut man im Lernen ist. Manche haben nach 5 Jahren nichts gelernt, die reflektieren gar nicht. Das kann aber auch daran liegen, dass sie aus anderen Gründen kommen und nicht nur wegen Diplomacy. Andere fahren schon mit der Einstellung hin, „hoffentlich überlebe ich“ und sehen beim ersten Widerstand nur Probleme, so dass sie gar nicht die Perspektive verfolgen zu gewinnen. Wieder andere sind zu verkrampft, da sie

unbedingt gewinnen wollen. Reflektieren und Lernen ist das Credo.

FS: Ohne die Komponente Mensch würde mich das Spiel nicht so fesseln. Wer sind denn für Dich Deine „Lieblingsspieler“?

JZ: International Cyrille Sevin und Yann Clouet, die sind einfach die besten der Welt und repräsentieren für mich eine eigene Liga. Für Deutschland möchte ich keinen nennen, da sich das zum einen immer wieder ändert und ich im eigenen Land diesbezüglich in keine Diskussion eingreifen möchte. Jeder kann im Endeffekt gegen jeden gewinnen, das ist eben so in Diplomacy. Ein Beispiel für Lernen ist Jan Badurczik der 2009 Deutscher Meister wurde.

FS: Welche ungeschriebenen Gesetze gibt es denn in Diplomacy für Dich?

JZ: Wenn die anderen nicht wollen, dass Du gewinnst, dann gewinnst Du auch nicht. Es hat auch viel mit Stimmung zu tun, wer am Schluss am Brett gewinnt. Logische Gründe dafür kann man nicht immer nennen. Manchmal kommt es nicht so darauf an kurz vor Ende der Partie die meisten Center zu haben, sondern die meisten Freunde.

FS: Du bist also ein Diplomat vom Spielertyp her. Es ist doch die Komponente Mensch, dieses „gönne könne“, was das Spiel ausmacht. Missgunst kann Dich da bremsen.

JZ: Das sieht man bei E-Mail Partien, insbesondere in der DM, wo es immer wieder „Abschenker“ gibt. Das gehört meiner Meinung nach zum Spiel dazu und sollte nicht verboten oder eingeschränkt werden. Dann ist man eben psychologisch falsch vorgegangen. Wenn man nicht in der Lage ist das abzuschätzen, dann hat man diese Komponente unterschätzt. Diplomacy kann man nicht wie Schach gewinnen. Man kann nicht Recht haben und deshalb ein Recht auf Gewinn haben – das gibt es nicht.. Wenn die anderen sich gegen Dich entscheiden, dann hast Du Stimmungstechnisch

was falsch gemacht. Einschränkend möchte ich aber erwähnen, wenn ein Kumpel einem anderen Kumpel selbstlos hilft, das sollte nicht sein.

FS: Bekannte Beton-Bündnisse können sich ja auch gegen Dich wenden.

JZ: Es gibt 3 Spieler, mit denen ich fast immer ein Bündnis gespielt habe: Moritz Wagner, Bogislaw von Schönefeldt, sowie Jan Weitzel. Mit diesen Spielern hatte ich eine Art „überparteiliche Diplomacy-Freundschaft“. Hier war eigentlich klar, dass wir erfolgreich spielen können. Im Nachhinein bin ich nicht mehr so sicher, ob das gut war. Aber es hat uns immer viel gebracht und die anderen sind irgendwo selber schuld, wenn sie das nicht merken. Man ist ja zu Zweit immer noch gegen fünf. Mit diesen Spielern hat das immer wieder geklappt. Dadurch, dass ich meist ehrgeiziger war als sie, habe ich am Ende aus diesen Bündnissen mehr rausgeschlagen als sie. Ein anderes ungeschriebenes Gesetz: Am Ende entscheidet oft der Ehrgeiz oder der Wille, wer im Bündnis weiter vorne steht.

FS: Es hat sehr viel mit der inneren Einstellung zu tun, wo man in diesem Spiel landen kann. Warum hast Du Dich dann selbst pensioniert?

JZ: (Lacht) Aus zwei Gründen. 1. Weil Diplomacy mir nicht mehr diesen Kick wie früher gibt. Ich finde es jetzt anstrengend, dieses Früh aufstehen um ans Brett zu kommen. Das war zwar immer irgendwie eine Überwindung, aber es hat sich im Nachhinein immer ausgezahlt. Aber ab einem gewissen Punkt war der Spaß nicht mehr höher als der Aufwand. Da habe ich gemerkt, dass es mir mehr Spaß macht mich mit Freunden zu treffen und was anderes zu spielen als Diplomacy. 2. Die Arbeit. Als Selbständiger mangelt es mir einfach an Zeit.

FS: Es könnte also sein, dass Du irgendwann zurückkehrst – ist aber erst mal nicht vorgesehen? Aber ein Turnier im Jahr würde doch gehen, oder nicht?

JZ: Erst mal nicht, aber ich will auch nichts ausschließen.

FS: Lieblingsland?

JZ: Italien ist mein Schicksalsland, weil ich damit Weltmeister wurde, aber ein Lieblingsland habe ich nicht. Dom Panic hat mal gesagt, gute Spieler nehmen Frankreich, verrückte Spieler nehmen Italien.

FS: Jetzt probiere ich es noch einmal anders. Von welchen Spielern hast Du am meisten gelernt?

JZ: Bei E-Mail Uwe Höfker, der mich bei meinem Bündnispiel sehr geprägt hat. Auch Verhandlungstechnisch und vom Einsatz her, wie man sich da reinhängen muss, vorbildlich. Und natürlich Dom Panic. Man könnte sagen, von Uwe habe ich das Bündnispiel gelernt und von Dom das Stabben bzw. damit umzugehen. Bogislaw von Schönfeld war mein geistiger Sparringspartner, mit dem man sich stundenlang über taktische Möglichkeiten eines Spieles unterhalten konnte. Das hat meine Sinne geschärft.

FS: Deine 3 Topfavoriten für die WM 2010 in Holland?

JZ: Grundsätzlich kommen da locker 30 Spieler dafür in Frage. Als ich die WDC gewonnen habe, war ich der Spieler mit der besten Serie aber nicht der beste Spieler. Ich konnte auch die 4. Runde aussetzen, weil ich schon (so gut wie) qualifiziert war und habe stattdessen eine Weinprobe gemacht.

FS: Das hat Dich wohl locker gemacht. Ein leichter Hang-Over ist meiner Ansicht nicht von Nachteil.

JZ: Im Endeffekt ist es auch eine willkommene Art der Ablenkung. Aber ich hatte durch das Aussetzen in der 4. Runde auch weniger körperlichen Stress, da man in einer Partie 4,5 Stunden steht oder herumläuft, nichts isst und wenig trinkt.

FS: So gesehen hast Du alles richtig gemacht – eben wie ein richtiger Weltmeister. Vielen Dank für Deine Einblicke und wir hoffen Dich bald wieder auf der FtF-Bühne zu sehen.

Noch mehr Rätsel...

VORERST ZUM LETZTEN MAL

Rätselaufösungen

Leider ist die Rätselaufösung der letzten Ausgabe eher zum Heulen. Ich habe gerade einmal 3 (in Buchstaben: D-R-E-I) Lösungen für zwei Rätsel erhalten. Das ist im Prinzip nichts. Da stellt sich mir die Frage ob die Rätsel überhaupt genügend Beachtung finden? Wenn nicht können wir es ja für andere interessantere Artikelreihen (Mir fällt zum Beispiel auf Anhieb „Das Leben einer Amöbe“ in 49 Artikeln oder ähnliches ein) ersetzen. Daher ist dies vorerst die letzte Rätselaufösung.

Hier die Aufösungen der letzten Ausgabe:

Der Superconvoy

Da gab es viel zu Knobeln und zu Probieren. Die beste Lösung, die mir zugesendet wurde kommt von Arne Senfleben und geht über 59 Seefelder von St. Petersburg nach Esfahan:

(St. Petersburg)

Gulf of Bothnia-Baltic Sea--North Sea-Norwegian Sea-Northern Passage-Labrador Basin-Labrador Sea-Eastern Seaboard-Northamerican Basin-Sargasso Sea-Florida Channel-Gulf of Mexico-Caribbean Sea-Gulf of Panama-Gulf of California-California Current-North Pacific-Westerlies-Northwest Pacific-Kuril Trench-Izu Trench-Philippine Sea-South China Sea-Vietnam Sea-Gulf of Siam-Java Sea-Banda Sea-Northaustralian Basin-East Indian-Middle Indian-West Indian-Madagascar Basin-Southwest Indian Basin-Antarctic Indian-Southeast Indian Basin-Great

Australian Bight-Tasman Sea-Coral Sea-Fiji Basin-Equatorial Countercurrent-Middle Pacific-Pacific Basin-South Equatorial Current-Chile Basin-Drake Passage-Cape of Argentina-South Atlantic-Angola Basin-Kapverden Basin-East Atlantic-Street of Gibraltar-Gulf of Lyon-Tyrrhenian Sea-Ionian Sea-Eastern Mediterranean-Red Sea-Horn of Africa-Arabian Sea-Persian Gulf
(Esfahan)

Da das ein Bisschen anspruchsvoller war gibt es für diese Rätsel satte 12 Punkte. Außerdem erhält Jan Badurczik noch 3 Punkte, da er es zumindest versucht hat und auf 18 Seefelder kam.

Bohemien Amphibie

Dieses Rätsel war deutlich leichter man musste nur erkennen, dass die Umwandlung am besten am Schwarzen Meer stattfindet. Dann kommt man beispielsweise auf diesen Umlauf:

A Boh - Sil - Mun - Ruhr - Bel - Pic - Par - Bur - Gas - Mar - Pie - Tyr - Vie - Tri - Ser - Bud - Gal - Ukr - War - Mos - Sev - Arm - Syr - Smy - Ank [Trafo]

F Bla - Rum - Bul ec- Con - Aeg - East - Ion - Gre - Alb - Adr - Ven - Apu - Nap - Rom - Tus - Tyn - Tun - Naf - Wes - Gol - Spa sc - Por - Mat - Bre - Eng - Iri - Nat - Cly - Liv - Wal - Lon - Yor - Edi - Nrg - Nth - Hol - Kiel - Hel - Den - Bal - Ber - Pru - Lvn - Bot - Fin - Swe - Ska - Nwy - Bar – StP

Gewusst hat das nur Jan Badurczik. Dafür erhält er 5 Punkte.

Ewige Lösertabelle

Damit sieht die ewige Lösertabelle nun so aus:

| | |
|--------------------|--------------|
| 1. Jan Badurczik | 15 Punkte |
| 2. Arne Senfleben | |
| Ferdinand Ihringer | je 12 Punkte |
| 4. Kolja Szillat | 10 Punkte |
| 5. Thilo Krieg | |
| Adrian Schell | je 5 Punkte |
| 7. Stefan Kainz | |
| Sven von Barga | je 2 Punkte |

Lucas Mayer



BRITANNIA RULES THE WAVES

Sicherheit

Note: 1

England befindet sich am Rand der Karte. Dies ist sicherheitstechnisch ein Riesenvorteil. Frankreich, Deutschland und Russland sind die direkten Nachbarn der Insel. Allerdings kann eine dieser Nationen allein kaum etwas gegen England ausrichten. Im Normalfall beherrscht der King die Seegebiete um seine Heimat. Probleme bekommt England meist erst dann, wenn eine feindliche Armee via Convoy gelandet ist. Fazit: England ist die Festung.

Wachstumschancen

Note: 3

England ist zu Beginn verhältnismäßig weit von den neutralen Zentren entfernt. Norwegen ist das einzige Zentrum, welches aus eigener Kraft erobert werden kann. Für Belgien oder Holland braucht man entweder fremde Hilfe oder Glück. Im weiteren Verlauf muss man zusehen, dass man irgendwo anlandet sonst kann es passieren, dass man lange mit 4 Einheiten durch die Weltgeschichte gondelt. Aussichtsreiche Ziele sind hierfür Skandinavien, Frankreich und Deutschland. Fazit: Schauen, dass man schnell Fuß fasst bevor der Zug abgefahren ist.

Comebackfähigkeit

Note: 4

England hat es sehr schwer zurück zu kommen. Ist erst einmal der Atlantik und die Nordsee in Hand feindlicher Flotten wird es schwer. Sind feindliche Armee auf der Insel gelandet ist es quasi unmöglich sich zu retten. Mit 2 oder 3 Einheiten bieten

sich dem Empire kaum Möglichkeiten zum gesund werden. Fazit: Noch mehr als mit anderen Nationen vermeiden, dass man klein wird.

Flottensituation

Note: 1

Englands Flottensituation ist einfach einmalig. Es besitzt drei Häfen in Liv, Lon und Edi, welche auch noch sehr einsatzfähig sind. Das Nordmeer ist im Regelfall unter englischer Kontrolle. Auch der Einzug ins Mittelmeer ist über Mat recht gut möglich. Kein potentieller Feind kann schnell eine Flottenmacht auf die Beine stellen, die England gefährlich wird. Fazit: Britannia rules the waves!

Solomöglichkeit

Note: 2-3

England ist Teil der Westhälfte der großen Stalemateline. Englands 18.VZ sind entweder in Russland (Mos, War) oder Tun. Wächst England schnell im Westen ist es zumeist für den Osten gut zu erkennen und diese 3 VZ können zugemacht werden. Daher sollten weitblickende Engländer darauf achten, dass sie sich möglichst schnell die Kontrolle über diese VZ dauerhaft sichern und dann erst im Westen richtig zuschlagen. Fazit: Vorausschauend agieren dann hat man realistische Chancen, ansonsten ist die Tür vielleicht zu.

Kontrolle wichtiger Felder

Note: 2

England kontrolliert im Prinzip alle wichtige Seefelder im Norden: Nth, Eng und Nrg. Die Kontrolle über Mat kann erreicht werden, wenn man es schafft Frankreich zu übertrumpfen, was aber sehr schwer wird. Um Hel und Ska muss man einen harten Kampf mit Deutschland führen, falls man überhaupt dorthin möchte. Allerdings hat England aufgrund seiner guten Flottensituation im Seekrieg einen langen Atem. Was wichtige Landfelder angeht hat England zu Beginn keinen Einfluss. Fazit: Die See gehört England. Versuch sie einfach zu behalten.

Bündnisattraktivität**Note: 5**

England ist im Westdreieck mit Deutschland und Frankreich. Allerdings ist es für diese ein unangenehmer Partner, da es aufgrund seiner großen Sicherheit im Verlauf eines solchen Bündnisses praktisch unangreifbar ist, während der andere Bündnispartner fast immer eine offene Flanke hat. Mit Russland ist eine auf Skandinavien beschränkte Kooperation möglich. Allerdings ist das teilen von 4 VZ nicht unbedingt ergiebig. Außerdem hat Russland meist andere Interessen. Wenn es gegen Frankreich geht ist Italien ein möglicher Bündnispartner. Vielleicht der beste, den man sich als King wünschen kann, aber dann muss wirklich alles stimmen. Fazit: England sollte verzweifelt nach einem Partner suchen. Es wird es schwer haben einen zu finden.

Eingliederung in Drawlinie**Note: 4-**

England liegt weit entfernt von der Hauptstalemate. Als Randnation kann man es auch bei einem großen Leader aus dem Osten recht leicht ausschalten. Chancen in einer Stalemateline zu überleben hat England nur im Exil (Por, Spa, Mun, War, Mos). Um in dieses Exil zu gelangen muss aber zuerst eine gewisse Größe erreicht haben. Fazit: Als England sollte man nicht auf Rettung in der Stalemate spekulieren.

Lucas Mayer



Convention-Bericht

DIE WORLD DIPLOMACY CONVENTION 2010 IN DEN HAAG

Ursprünglich hat Toby Harris mich und Gwen Maggi gebeten einen FtF-Report zur WDC und EDC zu schreiben. Diese sollen wohl zum Jahreswechsel erscheinen. Hier könnt ihr meinen Bericht zur WDC ebenfalls lesen, allerdings in Englisch.

Ich habe mir relativ viel Mühe gegeben, weshalb ich hier eine kleine Hilfestellung geben möchte. Wer nicht Zeit und Lust hat jede einzelne Partie zu lesen, sollte den Anfang bis Runde 1 lesen und dann erst wieder das Top Board. Wer Hinweise sucht wie FtF laufen kann bzw. wie ich spiele (studiere Deine Feinde!) muss sich dann wohl leider durch die einzelnen Runden auch noch durchkämpfen.

Ihr findet auch weitere Berichte zur WDC auf Diplomacy World (Link ist am Schluss angegeben), z.B. von Gwen Maggi und Peter McNamara – so können auch die kritischen Leser unter Euch querchecken, dass ich nicht übertreibe oder irgendwas erfinde. Denn ich bin wirklich denkbar knapp nicht Weltmeister geworden.

Viel Spass beim Lesen und ich hoffe, dass ich ein paar Spielern gute Anregungen geben kann, wohl wissend, dass manche Spieler mein „Vermitteln“ als „Belehrung“ interpretieren wollen.

Fabian Straub

WDC – 19.08.2010 – 22.08.2010 in The Hague

Where to start? I know that playing tournaments outside of your home centres can make a little bit nervous and some players don't even come. This is a pity and you will miss interesting individuals and a lot of fun. I am travelling since the beginning (my first FtF-tournament was in December 2004 in Milano and it was lovely) and you have to do it like everywhere in the hobby: just be open minded, say hallo, who you are and where you from. Many players have the same environment like you if they attend to a tournament and the inner circle of the scene started like every newbie too, so just come and find out. In my opinion the diplomacy community is really international, very tolerant and you can make friends quite easily compared to normal life. For example I will (hopefully – No Staaaaab) enjoy good recommendations for Vancouver or New Zealand if I have a chance to make vacation there some time in my life.

I travelled by train to Den Hague and after 10 minutes walk I arrived at the hostel. Lucky, Dirk Brüggemann the “Laurent Joly” of the German hobby, was already inside to open the door for us - easy (I am old, 40 now, and not used so much anymore with hostels and strict bed times and no drinks in the room....). I shared my room with Frank Oosterom (it is always not that bad to share the same room with the



The idyllic playing site in The Hague - Peace outside the negotiations

tournament director), Moritz am Ende (#3 EDC 2009) and the defending European Champion 2009, Andre Illievics. The location was really nice for a hostel and rooms were clean, we could hang around and drink outside next to the river. I met there mostly the Commonwealth and the French delegations.

Lucky for me later, I was talking to James Hardy, an experienced player like an incorrupt knight of the round table, about last tournaments. James and I meet regularly on WDCs since 2006 and he was the game master of the teaching email game organized by Toby Harris in 2006 for these talented German players. I was asking how many English players are coming, who is who and so on (diplomacy tournaments are 24/7 sometimes). Accurately like James is, he told me also that one missing player will be coming tomorrow morning, Dave Wreathall (this will become important later). Of course I met the German players also and Frank Oschmiansky



*Dave, Dan Laster, Grant Steel, Dave Simpson with
glas, Steve Aggs and James Hardy with crossing
arms*

(Top Board 2010) noticed that I am really hot to rock this tournament. A healthy competition describes our sportive relationship quite good and therefore we prefer playing in a team to avoid meeting each other on the same board. This sounds silly for some of you readers but I believe, that you can program yourself for some things. If you only want to enjoy the game then you will probably

not enter the top board. This affords also work, a strong will to win and self confidence. There is much more about it like positive thinking and so on, but this should not become a book..... but believe me, it works.

At night we had a 2 round no press warm-up tournament and for this purpose it was just perfect for me. I played badly or better I started always unlucky by attacking the best tactical player. After 2 turns I always found myself defending only. But I still enjoyed gaming and this gives you the right portion of feeling humbled for the real tournament. Finally, Mr. Björn Thalen won this (he finished regular #33). Close to midnight some late travellers checked, including one of my best friends, Igor Kurt (Iggy). We went out with a lot of other players for some beers together at night.

Because I was really thinking I have a chance to reach top board I left at 3h in the morning and was in bed about 3:45. I heard Iggy did this night until 5 and the day after until 7 in the morning, and guess he still made it to top board as #1. A “little” hang over might be not the worst for a successful game, makes you relaxed.

1st Round

Next morning I just made it to breakfast at 8:58 so I could sign in for the first round just after that. Everybody had to wear a name banner including your nationality. 10h and we were all waiting for the announcement of the boards. This is mostly an exiting point of a tournament, it starts and almost everybody is a little bit nervous. A good start is very important and this does not necessarily content only winning. To find your game and enjoy your board, to feel what is going on and to read people right is the most important thing. If you don't find your rhythm latest at the end of your first game / beginning of the second game, top board will be probably not yours. If this happens, I try to tell myself that the tournament is over for me (change your attitude end of Game #2 already). Now you can start enjoying and try things. I am fully convinced that this shift might help sometimes in one or the other way.

Austria, Dan Lester.....Germany, Fabian Straub....Russia, Nicolas Sahuguet. Unfortunately we realized right after the game, we could have been playing a nice eastern triple, but lucky for me, Dan and Nicolas got not friends on this board. I did not know Mark Wightman (France), but now I can acknowledge that he knows the game, even he treated me like a beginner in the first year. I looked at him and was asking for a bounce in Bur and he said no need to. So I was asking how about starting against England (Bas van Opheusden) and so on. Bas knows tactics from Email, but I think this was one of his first FtF-tournaments, so I was looking for playing with Mark. Why - because Germany & France is really strong and can be faster in setting up the West against the East as the East can do this against the West. Suddenly, Mark

stabbed right away in Spring 1901(!) by playing A Par – Bur with support from A Mar! Immediately I knew, this guy wants my centers, especially because he really tried to sell this move with being scared about A Mun – Bur! I proposed a Bounce there before, this is safe enough. Now we both tried to get Bas as friend.

In the East, everybody was believing David Wigglesworth, that he is a beginner like a poker player asking “are 3 Kings and 2 Aces any good?”. Dan startet working with David, offering him Gre in 1901 just to transfer Gre to Rum for Turkey and Austria gets Gre in 1902. This manoeuvre was looking to perfect, so I was threatening the board “...this is looking to good, stop Dan and Turkey is his paladin...”. It “worked” to stop Dan, but the paladin was always allied with one of his 3 neighbours (Italy, Austria and Russia) during the whole game, finishing split first with me. My first game was really work, I was talking to almost all players every round but Turkey (because time is short at Ftf-tournaments) to get things going, changed or stopped.

Some time, in the game, France stabbed England badly deadly and I tried to help him to get his centers back. But England was helping his biggest offender against me! Sounds weird – but it’s the practise. I see in 2/3 of all cases like this that the attacked



Frank Osteroom – standing – starts the next round soon

country, once broken (2 or max. 3 centers left), is offering its units to the conqueror of its home centers. “Best” thing is that these players attack now the guy who was trying to help him before! I saved Englands life before, because I gave him Norway instead to Russia (I was supporting before), but the Dutch way of saying thank you to a German player is trying

to get more centers of him. Going forward and back I finished split 1st together with Turkey and Mark finished third.

2nd Round

After the first round I went out for coffee with Iggy, Emmanuel and Laurent Joly to get some fresh air. This helps to calm down and get your mind clear. Second round was interesting, 3 English on my board, I was Turkish, Toby Harris Germany and Fabrice Esser, a very strong player who wants to show the spirit of the game in his game, was playing Italy. And funny, Dave Wreathall, the guy James Hardy was telling me about was on my board. I met him before 1st round in the morning at reception and I said: "Ahh, you must be Dave, a strong and reliable player who likes to play effectively moves?". Dave: "who told you this" and so there comes one word to the other. I proposed him, if we meet on the same board, we have to play together, as this is a sign of faith then! And god wanted us to do so, so he gave Dave Russia. My instinct whispered me, to play with Dave works only with Toby. After we hooked this up (Toby was still talking to other players to attack Russia or me of course, but this is the game□) and I could start to attack Steve Agg. This was somehow a pity, because after our first conversation I was thinking, this player knows the game and I think our chemistry could fit. Unfortunately my decision was done and I knew, "3 English is 1 to much" (another way to get alliances or powers on a board). Fabrice was trying everything to convince me to a stab of my partner Dave. True, there was once a point there we (Italy, Austria and me) could shift the balance of the whole board if I would have stepped into stabbing. But I decided myself for tournament diplomacy (preferring "boring" game for being "successful" with not risking a strong alliance) instead of playing "good" diplomacy, which includes stabs. Dave and I found a very good way of negotiation we both enjoyed. If someone had the better argument, then there was no dealing anymore about it. This was building up trust to each other and was strengthening our confidence for this teamwork also. Of course, all players were talking to Dave and me to stab each other - we did not. Toby tried best and gave almost everything, using his baby-I- didn't-do-it-and-didn't-say-anything-face to persuade me to stab. Lucky, Dave and me enjoyed both our

teamwork, finding good tactical moves and we both reached our target for this game, a good result (Dave 2nd, me first).

I was feeling quite happy, because I was calculating myself for the top five of the ranking, so one more good result and I should be in. It is not easy to reach a top board, because you have to play every game full concentrated. Now we met the other players at “dinner” in the lobby of the hostel and had some beer. Like in every tournament some game addicts were playing other silly games, but the hostel was closing at midnight or even earlier, so we went out to the city and enjoyed ourselves. A lot of Swedish were with us and I think they never give up, but they found their master in Igor. During the way to down town we passed interesting districts with much light even at night.

3rd Round

“...Everything but not Russia....” I was thinking for the 3rd round. I think I don’t play Russia that good like other countries. This makes me unsure and good players will see this - I was thinking. Of course faith was sending me Russia, Austria was managed by Philippe Dumay (leading actually the Tour de France circuit), Davide



Manu Leinich explains Holger Fiedler how to play FtF. Fabian Straub and her husband are listening closely

Cleopadre with Italy (German Master 2007 as Italian) and (Don) Marco (Diploamecy Enzo) Ferrari (Italian Master 2005) was Turkey. I know both Italian players since my first Ftf and they are therefore diplomacy friends of mine. Good for me, Phillip was the only French player on this board, so he needed a friend and I am a strong ally if you need one, honestly! Marco has a good instinct who to play with and I suggested Austria and Turkey

to play together with me. So I could play north and stop Holger Fiedler, a young talent of Germany, who played England. Both of my allies were trusting me, but not to each other, so it was my job to keep us together. In this case you get sometimes a center more, because you can not share 1 centers to both allies and both prefer that you get it before the other does □. This strategy might not be so smart like Toby's in the last Dutch Fungus, but it can work under some circumstances. After a while the board realized of course that we are playing together and the stopped us almost. But at this decisive point I grabbed Holger and "talked" to him so long, that he changed mind just for this move. Done, we were through the stalemate lines and I could build fleets in the north. Another sample how communication and diplomacy can rock things much easier and more effectively sometimes as tricky tactics can do. I finished first with 10 centers, and both of my partners finished second with 7 centers each – after I suggested a draw (I think the timing of a draw can be a science for itself).

4th Round

After 3 rounds I was qualified for top board and I could calm down. Today I think, this was wrong, because I lost my programming for the 4th round and I did not top this board (like I did at all other boards at EDC and WDC!) because of this, at least to some extend. This was the team round and of course I played with Igor Kurt - Andre Ilievic joined us. But Iggy was also qualified for top board, so our game was not so dynamic like it should be normally. Maybe I should have been drinking more of this energy drink every player got for the last round for free, called: Pussy! Pure natural and having its own taste makes this drink unique. A friend of mine is selling them in German speaking countries so I got them as sponsoring for the WDC.

Last round before the final, I got Austria (at least I was already qualified). Rene v. Roojien, one of the strongest Dutch players and who loves stopping my way, was playing Italy. With Xavier Blanchot (Top Board) as France, Rene was busy and this was good for me. I offered Peter Yeargin (Turkey) to work with me, reminding him

that I just need a good result for final ranking, so split first or second would have been fine for me. He agreed and we worked very well together. Furthermore, I was thinking I do something good for the hobby to support such a talent the USA have now. At a decisive point of the game the English Player changed his moves not to our favour like they have been before agreed. Usually no problem, but he removed his order sheet out of the box for changing (you are not allowed to change orders after you have them thrown in the box).

This is a WDC and it does not matter anymore if the player says either the truth or not, he is destroying somehow the balance of the game. All players are losing time by waiting for the tournament director (TD) or some get emotional and lose balance, like me in this case. At this time mine and Turkish units were in Germany and Turkey was just getting StP. Because the TD decided “hold” in favour of the English player, I did not get the 8th Center to catch up with Xavier and Peter. In this case I would have agreed, like the others to a draw! And this draw was initially offered by the English, and now he destroys his own wish!? This is diplomacy, driving your mind crazy sometimes and makes you doing irrational things. The English player said he changed mind because for the German and there would be no draw if he would stab Germany. I was asking Germany (Jan Hedelung, very friendly guy) after the game and he would have agreed to any draw at this time! I have to admit I was angry and so disappointed, because England changed his mind and was not believing me –even I showed him in the beginning how to play FtF. For me it was silly to listen to any explanations, because England did not survive the game, so it couldn't be right for sure. If he would have done what he said in the beginning then he would have survived instead. But this is only one part of sad things I had to taste in this game. After this mess Turkey stabbed me next year (to late) and I was pissed, because he could not win the game and there was no chance to reach the top board. Why? Maybe he was thinking it is a good timing for stabbing after I got emotional just before. If Peter is going to stay in this diplomacy scene he should be aware of the fact that many players will meet again. I hope he knows there is nothing to be proud of for this kind of stab. But I

learned some lessons in this game, especially not to trust players from USA if they talk about trust like Peter. You can say thank you to Peter if I will ever stab an American. At the finish of the game I could stop Peter to grow and Xavier won. This game has cost me after all the 2nd or 3rd place of the WDC, so I hopefully learned to stay full concentrated for every game, if I play WDC/EDC again.

Top Board – WDC 22nd of August 2010, Den Hague

Now we come to the game which might interest you most, the top board of the WDC. I knew more or less all players but Peter McNamara (AUS). There is no doubt that he must be good, otherwise you don't get to this WDC top board as #2 with more as 70 players attending. My friend and team member Igor Kurt (GER, #2 EDC 2008) was #1, Xavier Blanchot #3 (FRA, #1 EDC 1994), me 4th, Gwen Maggi 5th (FRA, 4 x winner of EGP circuit), Chris Brand 6th (CAD, second time WDC top board after 2008) and Frank Oschmiansky (GER, quite "regular" attendee of top boards) sneaked in as "Lucky Number 7". This ranking is important as you and me will see later. It is quite common on top boards, that players choose their countries, starting with the leading player. After the game is finished and calculations of centers are done, it might be the case that 2 or more players have the same number of centers. If so, the player who has chosen his country last will win. Igor skipped his first choice to the next player. Peter was taking France, the normal choice of the first picker. If someone picks a country the drawing starts again with the remaining leading player and the last player asked has to choose a country. Igor refused again and Xavier Blanchot was taking England. Now, if Igor takes a country I can pick directly after him. Please note, that it is no secret in the scene that Igor and me are best friends (we know each other before playing Diplomacy). Both of us were so happy to make our dream come true: to play WDC Final together! Therefore it is better for us, not to be neighbours (or play on the same board if possible). Otherwise we will get attacked, even or especially on a top board. Unfortunately Xavier was taking England (we were hoping

Germany would be the second pick) and Igor was taking his second favourite, Russia. I was thinking to skip, but I know Gwen and I was sure he would have taken Italy under this circumstances. After some calculation I took Italy, which I like because it represents balance of power best of all countries in my opinion. Typical for top boards, you can win with 8 or 9 centers only and this is possible with Italy. Gwen was surprised that I took Italy (but I had no choice with Germany, Austria and Turkey left and there are all neighbours of Russia/Igor). Gwen said, he has no choice either, playing between Igor and me “is a nightmare” – so he took Germany (a good country for winning Gwen! Maybe you are an actor as well). Chris Brand knew me from the last top board WDC 2008 playing Austria. I guess he wanted to try something “new” so he picked Turkey for 2010 and Frank Oschminansky took what was left, Austria (a good country for top boards).

If you made it to these lines you will probably have noticed that I have my own way of seeing and describing things. Why losing myself in to much details and risking to bore you? Thus makes the game so interesting also, there are many different ways and combinations of skills which might bring success or will help to understand the game better. This is why Gwen and I will have no competition between our two reports (Staab!). Furthermore I think it is really interesting to see same situations/things through different eyes and scopes - also for me then I will be reading Gwen’s report.

It was my second try to grab the WDC crown and some players (not these on the top board) wished me luck and gave me some social support. Thx to these guys believing in me – even I “disappointed” after all. The game started and I made a DMZ with Peter/France in Pied, GoL and West at the beginning. Due to the fact we had a top board, there was not really a chance for fancy openings like A Ven – Tri (what I like as Italy). Next point, R, A and I were played by German players and I was sure, if we attack Turkey very strong, we will instantly face a Western Triple against us. 3

Germans are 1 to much, and this was the reason I tried to stab Frank in Fall 1901 by taking Tri and bouncing in Gre with the support of the Turkish. I think Chris did a good job to work with all 3 Germans around him, but maybe he was switching too much between Igor and Frank. On the other hand, who can blame him for this under these circumstances and rough neighbourship. By the way, I would like to read an article from Chris about the diplomatic relationships between him and all 3 German players (including hobby gaming or sharing his room with Frank/Austria) and what they said about the others. Please be also aware of the fact, that this “German Triple” could make one of them to the WDC champion by sacrificing centers to one player easily (e.g.: taking out Turkey quick and dirty and giving Italian and Russian centers to Austria end of the game). Frank “smelled” my stab or did Chris tell him the plan or Igor? Who knows in this game and don’t get paranoid by asking yourself too long who did it or not.

I bounced in Tri with Frank and I had no build in 1901! This is maybe one advantage of Italy that this weakness (no build) will not be punished instantly by becoming target like it would be probably for Germany. Frank was not amused but he had his emotions much better under control this time and we both agreed, that a fight between him and me will destroy any changes to win for both of us. This was the last chance to get together again and maybe it was not that bad.

Now the West was busy with itself, Gwen was preparing a nice stab against Xavier/England, who was attacking to much the Russian in the beginning. Peter was seeking for a very flexible position (F MAT and F SPAsc), which I like myself. We both came to the conclusion that he can win only 1 center of me (Tun) and this will be it. Keep in mind, that Tun is an important stalemate center and this shows me that the other players were pleased there was no German triple). France would have been also to slow and would open itself like a window against England for stabbing. Coincidentally I warned Peter at the right time that Xavier will pull back and stab him

with fleets in Eng and Nat. So I proposed him F Mat – Iri and F SPA – Mat – and all came true.



Top Board Arena: Rene v. Rooijen is reading orders for all players

I did not really know it, but it made sense that Xavier will try, because he was thinking Peter goes for Tun in the same turn (I call this “chain-stabbing”). Because I, A and R had found a way since 1902 to play against Turkey, we pulled Chris back to his home centers, then to 2 and later for 1 center. I did only help to prison Turkey with one

fleet in Aeg and after this I moved against France. There was also one unit in Tyr. I wanted to keep Russia and Austria busy with Germany, but both were stuck. If they eliminate Turkey too fast, the rest of the board will turn against them and also me. If especially Austria moves to Boh and Gal/Sil, we would have a great position against Gwen, but Frank would be open against stabs from me or in this case even more from Igor. Therefore Frank stabbed Igor by taking Rum. Igor was really disappointed, because Frank did not stab me instead, that would have been much more reasonable for Iggy! FtF gets emotional sometimes, and this is one reason why we play it. Igor knew at this point, the game was over for him, so he helped Gwen growing by being passive and suggested a draw. Of course I refused this instantly – Gwen does not need gifts.

At the same time Frank stabbed Igor, I was attacking France and I got Mar, which I could defend against France at this point. Unfortunately I made a miss-order (A Ven – Nap, instead of Pied) and this included losing Mar. But I was thinking I couldn’t have won more as Mar anyway. Furthermore, most of my units would have been busy to keep it. A situation like this is an invitation for Frank to grab some centers from me. Gwen Maggi said in public, “Fabian, you never make miss-orders”, so I leave it up to you if this happened, because I am still a human being just being nervous or.....

Something interesting did occur in the West. Gwen could convoy a German army to Edi! It looked like that Xavier is going down soon and Gwen is close to win. At this point I could arrange a big peace with France (Peter had been taking Mar back already) and England to stop Gwen at 9 Centers. Igor was cooling down and came back to help us. In the meantime I turned back to Turkey to finish what my German mates could not solve all the game. By the way I did place my fleets around Austria. Then I stabbed Frank again by taking Tri, because he has stabbed Igor before (it is always good to have a reason). We had only few turns left, so I had to start now, one year before Frank starts. But Frank stroke back and Xavier, after he got UK back, stabbed Peter (and me) very hard. I think it was too hard for Peter– after all what he (and me) has done for Xavier to survive. But I still say: respect Xavier! You were almost dead, German army in Edi, fleet in NTH or French fleet in Irish Sea. You came back like a phoenix. Now we had some shifting and turn around in Austria and with Germany. I guess if I wouldn't have stabbed Frank he would have done it one move later anyway to try to win. He won his home center back – but not for long.

Last turn

Now we are coming to the melting point.

I had 6 Centers in the beginning of 1908, Gwen had 8 Centers and Xavier 7. Everyone was expecting the race between Xavier and Gwen, because Xavier had a great position and some guessing games in his favour also. If everything runs normal, Xavier would have won with 8 centers, with “luck” 9 centers, but Peter gave one center to Gwen because Xavier stabbed him so badly.



fltr: Frank Oschmiansky, Gwenn Maggi hiding his face and Fabian Straub also under pressure

Because Peter still survived the game and that he did not know that I will grow up to

8 centers as well, I can understand his statement – even it cost me somehow the WDC against Gwen – he would have finished with 7 Centers instead.

Unfortunately for me, Xavier was greedy and he was trying to get the 9th center of Gwen, so he took the wrong guessing game. He also could have given Igor Kurt one center to reduce Gwen to 7 centers by supporting him to StP. I guess Xavier did not expect the “land lease of Peter to Gwen. I could not believe that Xavier was trying to get a center for himself. It is obviously for me, that a player like Gwen will be taking the guessing game where he is not losing a center against a direct competitor and prefers to risk a center against someone else. Afterwards I have realized, that my big mistake was not to talk with Xavier about this one support for Igor!

At least I had a great idea to solve my tactical problems against Frank because of 3 facts.

Firstly, Gwen had a reason to help me against Frank: Frank picked his country last so he would win every tie and he had a chance to come to 8 Centers as well!

Secondly he had 2 units that could do nothing for him last turn. I told him this and he said these units are mine.

Thirdly, the surprising effect: that Gwen is helping Fabian was quite unique for Frank.

Cool thing, but I still needed a second center and I got this from my friend Igor, by stabbing him.

I suggested Igor to support him into Bul (this was an Austrian center) and I will follow to Con with no support. If he comes into Bul, I will get into Con. Fair deal usually. But in this case I supported myself to Con (Grab what you can last round and optimize your position for grabbing before!), because it was not sure if Igor comes into Bul.

Finally, Xavier, Gwen and myself finished all with 8 centers. Bad thing for me, I was dreaming 5 seconds I could have won, because I was thinking Gwen lost StP (for me the normal move for Xavier and Gwen would have been on 7) or that he did not get the surprising center gift of Peter. But Gwen won, because he picked Germany as 5th player, I got “second” by taking Italy as 4th and Xavier was 3rd. After I realized this I fell down to my knees and said loudly “Oh Noooooo”. This is, what I call close. There were so many “if and then” possibilities, that each of us 3 players (and including Austria) could have won the WDC. Gwen got a center of Peter, I got Gwen’s support against Austria to keep my stuff and so on. I think I played an awesome tournament, probably even better than at EDC, but someone else won. On the other hand, Gwen showed character to help me in the last turn of the tournament against Frank and this underlines his good humour also. He also managed us 3 Germans very skilful using the fact we had to control ourselves instead doing something against the West and especially Germany. Summing up all his successes in this hobby, it was time that he wins a big title like this – and he is a worthy champion in my opinion.



*fltr: Xavier Blanchot #3, Gwen Maggi #1,
Igor Kurt #2*

Rules are rules and this denoted that I got 5th and not 2nd in this WDC, even I topped the board. Maybe this is due to the fact no one was thinking about this case. In some countries top boards define the first 3 places in the tournament ranking, in our case we all won the board or split first. But Xavier would have been 3rd in the tournament anyway, so instead

of me my mate Igor Kurt did the Vice-President job! Congratulations Igor, you are one of the best players I know (don’t worry, I know only 100 personally) and thank you for introducing me to Ftf Diplomacy (I guess some will hate him for this....).



Gwen is explaining to the others why he has won

After the game I bought the beer for the top board players (Gwen was too busy by writing autographs) and we discussed this close final. There is a lot more to tell, but in this case I recommend you to read the other FtF reports about the WDC at www.diplomacyworld.net/pdf/dw111.pdf, issue #111!

Last but not least of course from my side also: Thank you very much dear Frank Osteroom for being TD and hosting such a nice WDC. You should do it again!

Fabian Straub



WIESBADENER

Varianten-Tage

KEINE LUST AUF STANDARD-DIPLOMACY – AUF NACH WIESBADEN

Dein Hobby ist Diplomacy, das strategische Verhandlungsspiel?

Du spielst es nicht nur per E-Mail, sondern auch gerne mal Face-to-Face?

Du bist nicht auf Standard-Diplomacy fixiert, sondern auch offen für Varianten?

Wenn Du oben dreimal mit JA geantwortet hast, solltest Du Dir diese exklusive Convention nicht entgehen lassen, auf der ausschließlich Varianten gespielt werden, und zwar in zwei Kategorien:

A) „Kampfschweine“:

Hier kommen die Spieler zusammen, die im Turniermodus (also mit Zeitbegrenzung) die sog. Wertungspartien spielen wollen. Das heißt: ihre Ergebnisse werden nach einem bewährten Scoring-System (für Diplom-Hobbyologen: C-DIPLO) mit Punkten bewertet, die nach 3 Spielrunden ein Abschluss-Ranking ergeben. Die punktbesten Spieler werden am Sonntagmittag ausgezeichnet.

B) „Just-for-fun-Spieler“:

Hier kann man ganz zwanglos und ohne zeitlichen Druck ...

- mit anderen über Vor- und Nachteile diverser Varianten fachsimpeln,
- beliebige Varianten ausprobieren, die man schon immer mal spielen wollte,
- eigene, selbst mitgebrachte Varianten vorstellen und ersten Tests unterziehen, etc.

Vorläufiger Zeitplan:

Freitag, 25.03.

Ab 18:00 Uhr : Abendessen und Organisatorisches (Welcome-Meeting)

Samstag, 26.03.

08:00 Uhr: Frühstück

09:00 – 12:00 Uhr: Runde 1*

12:30 Uhr: Mittagessen

13:30 – 17:30 Uhr: Runde 2*

18:00 Uhr: Abendessen

danach entweder Fortsetzung Runde 2 oder Zeit zur freien Verfügung, je nach Gusto

Sonntag, 27.03.

08:00 Uhr: Frühstück

09:00 – 12:00 Uhr: Runde 3*

12:30 Uhr: Mittagessen

14:00 Uhr: Siegerehrung

15:00 Uhr: Abreise

*Einschreibeschluss ist jeweils 20 Minuten vor Rundenbeginn. Die zu spielenden Turniervarianten richten sich nach der Anzahl der in jeder Runde vorhandenen „Kampfschweine“.

Die Teilnahmegebühr staffelt sich wie folgt (DDB-Mitglieder zahlen 3 Euro weniger):

+ All-inclusive-Paket 1: 45 EUR*

(inkl. JH-Mahlzeiten und einer Übernachtung im Doppelzimmer)

+ All-inclusive-Paket 2: 75 EUR*

(inkl. aller JH-Mahlzeiten und zwei Übernachtungen im Doppelzimmer)

+ Nur Tuniergebühr: 10 EUR

Und hier noch der Link zur Jugendherberge:

www.djh-hessen.de/jh/jugendherberge-wiesbaden

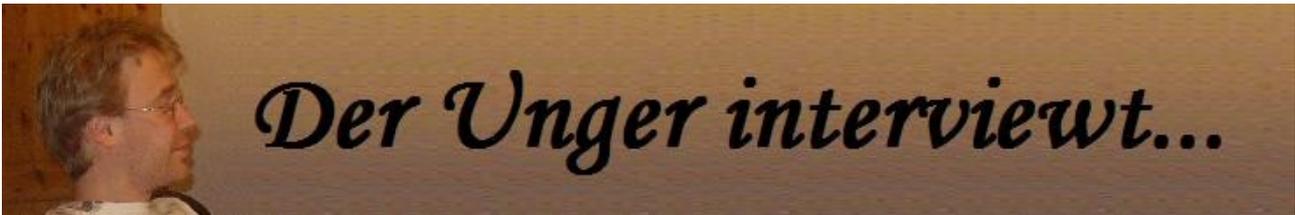
Anreise

Mit dem Auto/Bus: Von Süden A9 bis Nürnberg, A3 bis zum Wiesbadener Kreuz, über die A66 bis Wiesbaden; von Norden B27 bis Hannover, A7 bis Gießen, A5 bis Frankfurt, über die A6 bis Wiesbaden; von Westen A46 bis Düsseldorf, A59 bis Bonn, A3 bis Wiesbadener Kreuz, über die A66 bis Wiesbaden. Mit der Bahn: Bhf. Wiesbaden, weiter mit dem Stadtbus 14 bis zur Gneisenaustraße.

Kontaktadressen:

Ulrich Degwitz, degwitz@graue-substanz.net

Felix Happich, fhappich@gmx.de



...DEN WAHREN LUDOMANIAC!-GRÜNDER THOMAS DÜREN

Heja allerseits,

der Name meines diesmaligen Interviewpartners wird vermutlich 99% der aktiven Diplomacyspieler völlig unbekannt sein und doch hat er einen bedeutenden Baustein im deutschen Online-Diplomacy geschaffen, denn ich spreche mit Thomas Düren, dem ursprünglichen Gründer von Ludomaniac.

Stefan Unger (S.U.): Hallo Thomas. Vielleicht stellst du dich den Lesern erstmal selber kurz vor, damit diese einen ersten Eindruck von dir bekommen.

Thomas Düren (T.D.): Ich bin Jahrgang 1970, verheiratet, eine Tochter, zwei Katzen. Wir wohnen alle in Salzgitter. Beruflich bin ich Supportleiter in einem mittelständischen Softwarehaus und viel unterwegs, da die Firma in Dortmund sitzt. Genau dieser Wechsel nach Dortmund war es auch, der 1998/1999 zur Abgabe von Ludomaniac führte. Wir, meine Frau und ich, spielen seit 1988 alles, was an Brettspielen da ist. Damals zusätzlich auch noch diverse Rollenspiele. Ab 1990 haben wir dann auch einige Spielewochenenden organisiert (in Hohegeiß im Harz), die regen Zuspruch fanden. Hinzu kam ein regelmäßiger wöchentlicher Spielertreff in der Mühle in Braunschweig. In 1998 begann der Spielertreff sich langsam aufzulösen, da viele Mitspieler Studenten waren, die nach und nach fertig wurden und Braunschweig verließen. Mit meinem beruflichen Wechsel in 1999 kam dann auch für mich das Ende des vielen und regelmäßigen Spielens. Seither wurde es leider immer

weniger. Derzeit spielen wir nur noch ein bis zwei Mal im Monat. Spiele sind mittlerweile eher zu Sammelobjekten geworden, was ich früher nicht wollte. Dennoch stehen bei mir im Haus so 1.500 Brettspiele herum, die hoffentlich irgendwann einmal wieder mehr bespielt werden.

S.U.: Wie ich oben schon erwähnt habe, hast du ja Ludomaniac begründet. Wann war das und wie kam es dazu?

T.D.: Wenn ich mich noch richtig erinnere, war es 1996/1997. Da fing ich an, mich für HTML zu interessieren und wollte eine eigene Homepage aufbauen. Da ich es langweilig fand, dort einfach Texte abzulegen und kein Feedback zu erhalten, suchte ich nach einer Möglichkeit, andere Leute einzubinden. Da ich schon seit 1994 Diplomacy per Post und Telefon bei KSK spielte, kam die Idee auf, dies ins Internet zu verlagern. Spieler für erste Partien waren aus dem o.g. Spieletreff schnell gefunden und über die Zeit sprach es sich herum, so dass auch andere Spieler hinzukamen, die nichts mit dem Spieletreff zu tun hatten und nicht aus Salzgitter oder Braunschweig kamen.

S.U.: Gab es bereits andere Diplomacy-Plattformen (z.B. im Ausland) an deren Vorbild du dich ein wenig orientiert hast und hast du einfach mal losgelegt?

T.D.: Ich habe einfach losgelegt. Nach Vorbildern habe ich mich nicht umgeschaut. Es gab wohl bereits eine Art Diplomacy per Email, aber mit einer automatisierten Auswertung, wie ich später erfahren habe, nicht aber mit der manuellen Auswertung durch einen Spielleiter.

S.U.: Hast du im Internet irgendwelche Werbung für die Website gemacht oder sind die Spieler durch Suchmaschinen und Mundpropaganda gekommen?

T.D.: Echte Werbung im Internet gab es nie. Es war ausschließlich Mund zu Mund Propaganda, die sich schleichend verbreitete.

S.U.: Wer heute auf Ludomaniac spielt, kennt Anmeldetools, Ergebnisdatenbank, Sozialpunkte, Highscore, Forum oder Rat der Weisen. Was gab es davon zu Anfang schon? Wie lief das Spielen auf der Plattform ab?

T.D.: Kurz gesagt: Es gab nichts. Es gab Hand erstellte Internetseiten, mit manuell erstellten Ergebnislisten und einer anfangs manuell erstellten Karte - und alles war zu Beginn sehr bunt :). Die Spieler schickten mir Ihre Züge per Email und diese wurden manuell ausgewertet und die Ergebnisse nach manueller Erfassung veröffentlicht. Pro Woche gab es einen Zug. Neben den eigentlichen Partien gab es nur eine Art Highscoreliste über alle Partien, die auch manuell gepflegt wurde.

S.U.: Ich erinnere mich, dass ich zu dieser Zeit irgendwann einmal drei Diplomacy-Spielbretter im Arbeitszimmer stehen hatte, da ich drei Partien leitete. Das habe ich dann auf Pinnwände mit Fähnchen umgestellt. Zufällig fand ich dann ein kleines Programm im Internet, welches die Karten automatisch generieren konnte. Ab dann war es etwas einfacher. Als weitere Spielleiter neben mir aufkamen, haben mir diese Ihre Ergebnisse geschickt und ich habe sie abgetippt und ins Internet gestellt.

T.D.: Da Ludomaniac anfangs langsam gewachsen ist, war der Aufwand hoch, aber insgesamt vertretbar. Zum Zeitpunkt der Abgabe von Ludomaniac, gab es erste Ideen, was man automatisieren sollte, aber ich habe nichts mehr davon umgesetzt.

S.U.: Trotzdem klingt das nach einer ganzen Menge Arbeit für einen alleine. Haben sich schnell engagierte Spieler gefunden, die dich unterstützen?

T.D.: Ja, es gab binnen eines Jahres die ersten Mitspieler, die selbst eine Partie leiten wollten. Damit wurde es aber nicht wirklich weniger Arbeit, denn die Ergebnisse der Partien mussten wieder manuell von mir übernommen werden. Erst im Laufe der Zeit kam es dazu, dass mir Spielleiter die Auswertungen als fertige HTML-Dateien sendeten.

S.U.: Gibt es irgendeine nette kleine Begebenheit aus diesen Startzeiten, die dir im Kpf geblieben ist und die heute so bestimmt nicht mehr passiert?

T.D.: Vor allem fällt mir dazu die Geschichte von oben ein, mit den drei Spielbrettern im Zimmer. Heute wäre das unmöglich, vor allem, da meine beiden Katzen die Bretter nicht lange stehen lassen würden.

S.U.: Im Jahr 2000 hast du dein Engagement dann zurückgefahren und die Website an Dirk Hamann abgegeben. War dir der Aufwand letztlich zuviel oder haben private Dinge dazu geführt, dass du dich zurückgezogen hast?

T.D.: Ich meine, es war 1999, bin aber auch nicht mehr sicher. Hintergrund der Abgabe der Seite an Dirk war einzig und allein mein beruflicher Wechsel vom "ruhigen" Beamtenleben in die freie Wirtschaft. Mangels der gewohnten geregelten Arbeitszeit reduzierte sich die verfügbare Freizeit so stark, dass eine weitere Betreuung der Seite nicht mehr möglich war.

S.U.: In deinem Blog hab ich eine Verlinkung zu Ludomaniac gefunden. Das bedeutet wahrscheinlich, dass du auch heute noch ab und zu auf der Website stöberst und die Entwicklung verfolgst, oder?

T.D.: Ja, in der Tat. Ich hatte zwar keine Zeit mehr, die Seite aktiv voranzubringen, und auch leider keine echte Zeit für eine Partie Diplomacy, aber ich verfolge

Ludomaniac regelmäßig.

S.U.: Wie beurteilst du das, was aus Ludomaniac geworden ist? Hast du mit dieser Entwicklung gerechnet oder hattest du damals ganz andere Vorstellungen?

T.D.: Die Entwicklung von Ludomaniac war absolut nicht vorhersehbar. Wenn ich mich richtig erinnere, gab es bei der Abgabe der Seite 1999 ca. 50 Spieler, wobei manche nur eine Partie spielten und dann nicht mehr weiter machten. Sicher kein Vergleich zu den heutigen Zahlen. Es war nicht absehbar, dass es so deutlich mehr Interesse an dieser Art Diplomacy zu spielen gab. Auch meine eigenen Vorstellungen haben eine solche Entwicklung nicht wirklich berücksichtigt. Da hat sich eine erste "Übung in HTML" zu einer sehr ansehnlichen Plattform im Internet gemausert. Vor allem auch ein Verdienst von Dirk Hamann, der die Seite übernommen hat. Andernfalls wäre sie einfach verschwunden.

S.U.: Warst du mal auf einem Face-to-Face Diplomacy und hast ein paar der Gesichter hinter den Mailadressen kennengelernt? Gab es diese Treffen zu deinen Online-Diplomacy-Zeiten überhaupt schon?

T.D.: Jein. Es gab solche Treffen, aber vor allem im Kreise der Spieler aus dem Braunschweiger Spielertreff. Sie waren aber sehr selten, da wir uns nahezu alle einig waren, das Diplomacy kein wirklich schönes Brettspiel ist. Da gibt es geselligere / bessere. Je nach Art der Partie kann es Face-to-Face langatmig und frustrierend werden. Dippy machte uns dadurch schon damals per Mail deutlich mehr Spaß. Selbst den Vorteil der Face-to-Face-Partie, dass man sieht, wer mit wem verhandelt, hatten wir per Mail durch aus auch. Es geht nicht über echte oder unechte BCC: Mail aus Verhandlungen zweier Spieler an einen Dritten :)

S.U.: Spielst du eigentlich noch Diplomacy oder hast du deine Karriere endgültig beendet? Brettspiele allgemein scheinen ja zumindest immer noch ein großes Hobby von dir zu sein.

T.D.: Meine letzte Diplomacyrunde als Spieler wurde mit der Abgabe von Ludomaniac beendet. Seither habe ich es nicht mehr gespielt. Andere Brettspiele kommen nachwievor auf den Tisch, wenn auch (zu) selten, das könnte mehr sein. Vor allem habe ich derzeit keine Spielrunde für die etwas aufwändigeren Spiele wie Civilization, Blood Royale oder Roads & Boats. Derzeit gehen nur die "einfacheren" Spiele, die in maximal 90 Minuten geschafft sind.

S.U.: Vielen Dank für das Interview!



Convention-Bericht

DIE BELGISCHEN FtF-MEISTERSCHAFTEN IN MONS

Zum dritten Mal fahre ich nun nach Belgien, immer mit einer anderen Besetzung. Diesmal sind Ulrich Degwitz und mein Dip-Brother Igor Kurt mit von der Partie. Auf der Fahrt gönnen wir uns schon ein paar Bier (ich natürlich nicht, muss ja fahren) und rocken bei lauter Musik im Auto (die guten 80er, Sisters of Mercy, Depeche). Nach gut 4 Stunden Autofahrt von Frankfurt aus kommen wir im beschaulichen Mons an und checken erst mal im zentral gelegenen Youth-Hostel (ca. 25 Euro die Nacht) ein, in dem praktischer Weise auch das Turnier stattfindet. Die Spieler trudeln mit der Zeit alle in eine Art Bar-Keller ein, in dem wir irgendeinen süßen Schnaps aus kleinen Bechern saufen. Das Zeug haut ordentlich rein und die Stimmung ist gut. Aber natürlich ziehen wir weiter und es ist eigentlich wie immer – Party mit Diplomacy. Wer „nur“ Englisch sprechen kann wie ich, hat dennoch keinerlei Probleme sich hier ordentlich zu amüsieren. Die Gastgeber, Laurent Dumont und Nicolas Ianiri („das“ Belgische FtF-Team), machen immer einen phantastischen Job und kümmern sich um fast alles. Überhaupt hat dieses Turnier eine spezielle Atmosphäre mit einer sehr ausgelassenen Truppe. Die belgische NDC ist neben Wien mein Lieblingsturnier.

Am nächsten Tag hatten wir alle drei Schwierigkeiten beim Aufstehen, aber wir schafften es rechtzeitig. Das lag wohl auch daran, dass irgendwie keine Boards da waren. Bisher hat in Belgien kein Turnier pünktlich angefangen, zumindest nie wenn ich daran teilgenommen habe. Aber man wird trotzdem zeitig fertig (OK, Mittagspause ist relativ kurz) und es wird ordentlich verhandelt, Bündnisse Wechseln und Stabben ist an der Tagesordnung. Aber seltsamerweise bleiben uns hitzige

Diskussionen von aufgebrachten Spielern mit der Turnierleitung immer erspart – es überwiegt noch eindeutig der Spaßfaktor (vielleicht so wie bei den ersten FtF Turnieren in Deutschland bis einschließlich 2005).

In der ersten Runde hatte ich Frankreich und entschied mich gegen England zu gehen. England und Deutschland wollten meiner Ansicht – zumindest mittelfristig – gegen mich ziehen. Aber England (Pierre Balthazar aus Belgien) machte einen Fehler beim Aufbau zweier Einheiten (keine Angabe was für eine Einheit er aufbaut). Nach Turnier-Regeln wird dann eine Armee gebaut, was für England naturgemäß nicht so toll ist. Damit war der Startschuss für die Deutsch-Französische Zusammenarbeit abgegeben. Am Schluss konnte ich mich knapp vor meinem Partner mit einem Center mehr (9 Centern insgesamt) durchsetzen. Ein ordentlicher Start, aber ohne Glück geht es auch nicht.

Am Nachmittag war ich dann mit Igor an einem Brett – er Österreich und ich Russland. Domitien Gillet, ein starker Belgischer Spieler, war Türkei. Es war eine sehr anstrengende Partie. Zuerst griff ich Igor an, bis ca. 1904. Dann wollte die Türkei uns gegenseitig ausspielen und ich half Igor sich zu befreien. Zum Dank stabbte er mich danach, das ist Diplomacy. Wir wären nicht Freunde, wenn ich ihm das nicht mit gleicher Münze zurückzahlen würde, und so kam es, dass wir uns beide jeweils gegenseitig 2 Mal hintereinander stabbten. Aber am Ende hatten wir uns dann doch gefunden.....Igor gewann mit 9 Centern und ich wurde mit 8 Centern Zweiter.

Direkt im Anschluss schleppte uns Laurent in ein Restaurant, in dem wir Suppe, Steak und ne halbe Flasche Wein für 15 Euro bekamen – was meiner Ansicht wirklich ein fairer Preis war. Das ist übrigens auch einer der Annehmlichkeiten wenn man Turniere im europäischen Ausland bereist. Man lernt Städte/Länder mit den Augen der Einheimischen kennen, bekommt gute Empfehlungen und dies meist auch noch recht kostengünstig (was als normaler Tourist eher nicht so gegeben ist). Danach ging

es gemeinsam mit den meisten Spielern wieder in diesen Keller. Wieder ordentlich vorglühen und dann wieder in die Stadt. Diesmal waren wir in irgendeinem Laden - Bar mit französischer Musik und die Franzosen (Manu, Romain, Gwen) tanzten und sangen mit den Belgiern. Die Stimmung war so gut und dermaßen ansteckend, dass sogar wir „Deutschen“ und die beiden Holländer (Rene v. Rooijen und Frank Oosterom) mitmachten (OK, unser Gegröle beschränkte sich dann halt auf „lalalala“) und Arm in Arm mit den anderen tanzten und französische Lieder sangen.

Zu später Stunde sind wir dann in eine Art Techno-Trance-Schuppen gelandet mit einer super Soundanlage, bei der die Beats, Hooklines und Leads so richtig reinzimmerten (bei ca. > 2,0 Promille). Dann ging es irgendwann um 4h irgendwie ins Hostel zurück.

Am Sonntag fand dann zum Glück erst um 11 früh die 3. Runde statt. Wir spielten bei 21 Spielern ohne Top Board, aber die Qualität der Bretter ist in Belgien sowieso sehr gut (bei den ganzen Franzosen, die sich da herumtreiben). Dafür litt meine „Qualität“ aufgrund des gestrigen Trinkgelages. Ich war Deutschland, Gwen Maggi Österreich, Igor Italien und Ulrich Degwitz spielte Frankreich. Leider vertraute ich Ulrich zu sehr und wurde so en passant gestabbt. Seine vorgeschobenen „Ängste“ hätten mich eigentlich warnen sollen, aber wir kamen die Partie davor (EDC 2010) gut miteinander aus. Schlussendlich fand ich in dieser Partie nicht in die Partie. Gwen Maggi hatte Recht als er meinte, dass ich mein Spiel machen soll und nicht irgendwelche „lustigen“ Züge um ihn zu ärgern. Leider wollte Iggy nicht mit mir Gwen angreifen, da die beiden „Emmanuels“ (Chane und Du Pontavice) mit Russland und der Türkei zusammen spielten. Igor ging unter und ich überlebte wie Manu mit 3 Centern. Es gab einen 3er Draw zwischen Gwen und meinen Bündnispartnern die mich stabbten: Ulrich Degwitz (Mr. Variant) und Emmanuel Chane (Französischer Kölner der hoffentlich öfters kommt). Wahrscheinlich bekommt ihr beiden jetzt Dankesmails.

Am Ende des Tages wurde dann Emmanuel Du Pontavice erneut Belgischer Meister (wie in 2008), Gwen Maggi Zweiter und Domitien Gillet knapp vor mir Dritter. Direkt danach kam mein Teamkollege Igor Kurt und Ulrich Degwitz teilte sich mit Emmanuel Chane den 12 Platz (insgesamt waren wir 21 Teilnehmer). Ich bin mit meiner Platzierung zufrieden, zumal ich im Augenblick gerne als Target erkoren werde. Doch entscheidend ist der Spaß bei solchen Turnieren und der war und ist in Belgien immer bombig. Meine bisherigen Reisebegleiter können das bestätigen, dass dieses Turnier eher ein Partywochenende mit niveaivollem Diplomacy ist (evtl. entkrampft der Alkohol die Spieler in einer positiven Weise). Ich werde aufgrund der Geburt meiner 2. Tochter Cosima wohl nur noch wenige Turniere spielen können, doch wenn ich es einrichten kann, dann ist Belgien neben der DM dabei.

Fabian Straub



MIT GROBER ARMEE ZUM ERFOLG?

Sicherheit

Note: 3

Frankreich ist groß und hat viele Ländereien. Damit weckt es natürlich auch Begehrlichkeiten. Mit Deutschland, England und Italien hat der Franzose drei Nachbarn, die auf sein Land schielen. Mit einem von diesen dreien kann man es zumeist noch aufnehmen, außer man wird von Deutschland oder England auf dem falschen Fuß erwischt. Gegen zwei oder gar alle drei zusammen kann Frankreich allerdings wenig ausrichten. Fazit: Sei auf der Wacht, Frankreich!

Wachstumschancen

Note: 1-

Kein Land hat mehr Wachstumspotenzial als Frankreich. Die neutralen Zentren der iberischen Halbinsel liegen quasi von Anfang an in französischer Hand. Auf Belgien hat der Präsident zwar nicht die absolute Herrschaft, aber doch hohen Einfluss. Außerdem sind Holland, Tunis, München und London mögliche, frühe Eroberungsziele. Fazit: Frankreich kann wachsen, also lasse es wachsen.

Comebackfähigkeit

Note: 2+

Frankreich hat, wie auch in der Historie, grundsätzlich die Möglichkeit zurück zu kommen. Häufig kommt eine Flucht vor dem deutschen Kaiser nach Iberien oder Britannien vor. Bekommt Deutschland dann im Osten Probleme kann Frankreich sich

wieder in seine Lande hinein kämpfen. Fazit: Versucht die anderen zu animieren Frankreich zu helfen, dann könnt ihr raus kommen.

Flottensituation

Note: 2+

Frankreich hat 2 Häfen: Mar und Bre. Einen am Nordmeer und einen im Mittelmeer. Das sind eigentlich ideale Voraussetzungen. Allerdings muss Frankreich für eine große Flottenmacht häufig Konflikte mit den traditionellen Seemächten England und Italien in Kauf nehmen. Fazit: Frankreich muss versuch seine Flotte „leise“ aufzubauen.

Solomöglichkeit

Note: 1-

Frankreichs 18.VZ ist ganz klar Tun und das ist ja wohl nur ein Katzensprung. Schafft Frankreich es sich frühzeitig die Kontrolle über Tun zu sichern sind häufig auch noch Rom und Nap als Zusatz möglich. Der Rest muss natürlich auch noch erstritten werden, aber wenn England und Deutschland schwach sind kann Frankreich den Westen wie kein anderes Land beherrschen. Fazit: Für Frankreich steht das Solotor weit offen.

Kontrolle wichtiger Felder

Note: 1

Frankreich kontrolliert mit Mat vielleicht das wichtigste Feld überhaupt: Die Passage vom Nord- zum Mittelmeer. Außerdem ist der wichtige Punkt Bur unter Frankreichs Kontrolle. Um Eng muss man sich mit England streiten. Hier stehen die Chancen 50-50. Offensiv hat man gute Chancen auf die wichtigen Felder Nth, Ruh und Tyn. Fazit: Frankreich steht an vielen wichtigen Flecken.

Bündnisattraktivität

Note: 2

Frankreich ist im Westdreieck mit Deutschland und England. Es hat allerdings für beide das Problem, dass es als gefährlich empfunden wird, da es bei Ausscheiden der dritten Westmacht im Rücken des Partners steht. Allerdings besteht dann immer auch die Möglichkeit gegen Italien zu gehen. Gegen Italien ist Frankreich zumeist defensiv eingestellt. Ein möglicher kombinierter Angriff ist nur auf Deutschland möglich, was meist nicht in Italiens Interesse liegt. Daher sind Frankreich-Italien-Bündnisse meist defensiver Natur. Ein weiterer wichtiger Partner für Frankreich kann Russland sein. England und Deutschland sind Nachbarn von beiden und können daher zwischen diesen beiden Blöcken zerdrückt werden. Fazit: Wer sucht, der wird auch finden.

Eingliederung in Drawlinie

Note: 3+

Frankreich hat 2 sinnvolle Möglichkeiten sich in eine Drawlinie einzugliedern: Mun und Iberien. An beiden Schauplätzen kommt es häufig zum Entscheidungskampf. Allerdings hat Frankreich das Problem, dass andere kleine Nationen (Deutschland, Italien) auch versuchen werden an diese Plätze zu kommen. Fazit: Steht eine Drawlinie bevor muss man sich hineinarbeiten.

In der nächsten Ausgabe:

Italien – Wo findest du dein Glück?

Österreich-Ungarn – Kämpfen oder Heiraten?

Lucas Mayer



Convention-Bericht

DIE DEUTSCHEN FtF-MEISTERSCHAFTEN IN WALDKAPPEL

Endlich war es wieder mal soweit, eine Con im eigenen Land – und die wichtigste von allen. Immerhin sollte ja der neue Deutsche FtF-Meister ermittelt werden. Leider nimmt die Spielerschaft stetig ab, so dass fast nur noch sehr erfahrene Recken kommen, was es immer schwieriger macht diesen Titel zu gewinnen (Berti V. hatte Recht, als er sagte, „...die Breite an der Spitze ist dichter geworden...“). Immerhin hatten wir 3 „neue“ Spieler dabei, René Gebhardt, Emmanuel Chane und Holger Fiedler (wobei Waldkappel für die beiden letzt genannten jeweils das 3. Turnier war, so dass „neu“ wohl nicht mehr ganz zutreffend ist) – insgesamt waren wir 15 Leute bzw. 2 Bretter.

Dirk Brüggemann hatte ich in Frankfurt gegen 21 Uhr am Bahnhof aufgelesen und wir kamen kurz vor 23 Uhr an. Anscheinend war gerade Raucherpause, so dass einige Spieler draußen standen. Genug um die Stimmung zu testen. Ich fragte in die Runde, wen wir denn diesmal zum Deutschen Meister machen (die bisherigen Gewinner sind per se ausgeschlossen) und ich schlug natürlich meinen Kumpel Igor Kurt (Iggy) vor. Damit es eine Wahl gab, bot ich noch André Ruddeck an (sozusagen Bayern gegen den Nord-Osten). Interessanterweise kam es am Ende auch dazu .

Natürlich hatte ich wie immer einen Kasten Bayerisches Bier dabei (Augustiner Edelstoff, Oktoberfestkenner wären begeistert), so dass wir zügig eine Runde Werwolf spielen konnten. Dieses Spiel macht mir persönlich immer mehr Spaß – auch wenn ich mich von Wahrscheinlichkeiten habe blenden lassen. Denn Holger

Fiedler war bei insgesamt 3 gemeinsamen Partien Werwolf an diesem Wochenende jedes Mal eben der Werwolf und Dirk Brüggemann zweimal die Seherin! Nichts desto Trotz ist dieses Spiel sehr geeignet, sich gegenseitig unkompliziert kennen zu lernen – und ich hoffe, dass selbst René Gebhardt seine Scheu mir gegenüber ablegen konnte.

Am Samstag ging es dann so gegen 9:15 Uhr los und jedes der 2 Boards war fast wie ein Top Board. In der 1. Runde wurde ich als England mal wieder gemeinsam von Frankreich (Stefan Hagemann, Dt. Meister 2005) und Deutschland (Jan Badurczik, bis dato amtierender Dt. Meister 2009) wie im E-Mail Finale angegriffen. Lustig ist, dass es sich bei diesen beiden um meine Deutschen „Lieblings“-FtF-Spieler handelt (neben Iggy natürlich). Doch diesmal hatte ich Glück und eine kleine Unachtsamkeit Deutschlands in Jahr 1903 (A Mun – Ruh anstatt dort stehen zu bleiben, um sich bei Gelegenheit mit Frankreich zusammen gegen Italien und Österreich zu wenden) brachte mich zurück ins Spiel bzw. besiegelte den Untergang Deutschlands. Die meisten Spieler hatten mich bereits tot gesehen, so dass ich mit dem 2. Platz am Ende noch sehr zufrieden sein konnte. Allerdings konnte ich nicht verhindern (oder Frank Oschmiansky überzeugen etwas zu tun), dass die Türkei mit seiner extrem passiven Spielweise am Schluss widerstandslos so viele Center abgreifen konnte und Michael Pock auf einmal dieses Turnier mit 13 Centern anführte! André Ruddeck gewann das andere Brett mit 12 Centern. Nach dem anschließendem Mittagessen ging es dann gleich weiter und ich war mit Igor Kurt am Brett. Er Frankreich und ich Italien. Leider glaubte mir mein Russischer Partner Emmanuel Chane wieder nicht (wie bereits in Belgien 2010) und stabbte mich erneut bzw. ließ den Türken (Daniel Leinich) damit überleben. Schlussendlich konnte ich wegen Daniel mit Igor kein Split First machen und wurde mit 11 Centern hinter Iggy mit 12 Centern Zweiter. Dabei muss ich zugeben, dass auch André Ilievics (Österreich) seinen Anteil daran hatte, dass ich nicht mit Iggy Erster wurde, da er mit einem Center einen Draw ablehnte. Wohl auch deshalb, weil ich ihn mit Italien bei einem Key-Lepanto übelst

gestabbt hatte, so dass wir das wohl nie wieder probieren werden.

Abends saßen wir noch bei ein paar Bier zusammen und analysierten einfach fröhlich die Partien. Nach der Sitzung des DDB's spielten wir natürlich noch zwei lustige Werwolfrunden und manch andere Spiele.

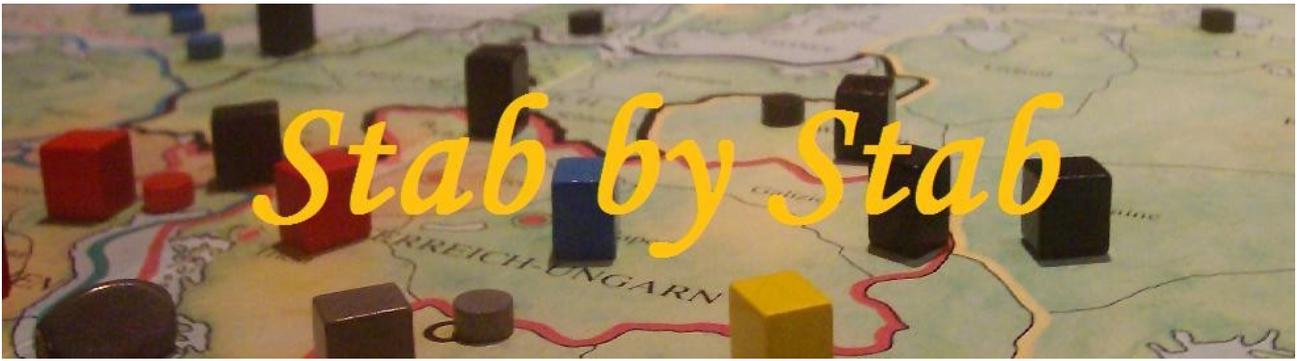
Am Sonntag fand dann das Finale statt: Igor Kurt (Russland), Frank Oschmiansky (Frankreich), André Ruddeck (Italien), Holger Fiedler (Deutschland), Jan Badurczik (Österreich), Dirk Brüggemann (Türkei) und ich England. England? Das Land hatte ich doch in der ersten Runde. Auch andere Spieler hatten das gleiche Land (Frank O. hatte zum 2. Mal Frankreich, der arme Emmanuel Du Pontavice 2x Österreich und Michael Pock wie ich 2 x England), weshalb ich um eine erneute Auslosung bat.

Anscheinend nicht vehement genug, denn André Ilievics ließ weiterspielen. Egal, mein Ziel war es, Igor bei seinem Versuch Dt. Meister zu werden so gut es ging zu unterstützen. Davon profitierte Holger Fiedler, der dreist Dinge fordern konnte, die ihm sonst wohl zum Verhängnis geworden wären – Hauptsache ich bekam ihn auf meine Seite gegen Frankreich. Frank wurde wahrscheinlich deshalb besonders nervös, weil ich diesmal nicht um den eigenen Sieg spielte. Aber er löste das Problem geschickt, indem er dem anderen Aspiranten, André Ruddeck, kurz vor Schluss ein Center in Spanien gab (allerdings inklusive Verteidigung gegen mich). In der letzten Runde hätte Iggy von mir Lon haben können – aber sein Stolz verhinderte dies. Damit wäre er Dt. Meister geworden, so eben „nur“ Zweiter. André Ruddeck hat auch in gewisser Form ein Center bekommen, was völlig OK ist, und das Brett hat ja Holger Fiedler gewonnen. Aber was soll's. Ich weiß auf jeden Fall, dass es geklappt und ich mein Ziel umgesetzt hätte / was ich auch irgendwie trotzdem noch habe. Denn vor dem Turnier habe ich die beiden Erstplatzierten treffsicher genannt! Deshalb auch meine Gratulation an den neuen Deutschen FtF-Meister André Ruddeck. Damit stellt das Team, „Reisegruppe Nordost“, die meisten Deutschen FtF-Meister. Dritter

wurde Emmanuel Du Pontavice aus Frankreich, so dass der EGP (European Grand Prix) spannend bleibt bzw. noch ein Spieler diesen Titel dem Weltmeister Gwen Maggi streitig machen kann. Mit 2 Best Countries (jeweils als Zweitplatzierter) bin ich mit dem 7. Platz zufrieden, denn die Partien haben Spaß gemacht und ich habe mal wieder etwas ausprobiert (schöne Ausrede wenn man „schlecht“ abschneidet...).

Es war wie immer schön und ich genieße die Atmosphäre kleiner Cons ebenfalls sehr. Hier trifft man jedes Jahr mehr Freunde und das Spiel rückt mehr und mehr in den Hintergrund. Deshalb kann ich nach wie vor nur dazu animieren, wenigstens einmal eine Deutsche Con zu besuchen. Man lernt sich wirklich unkompliziert kennen und jeder wird herzlich aufgenommen (bringt jemand Bier mit um so mehr). Außerdem denke ich, dass es doch sehr interessant ist, mal die Gesichter hinter den E-Mail-Accounts zu sehen und die „Persönlichkeiten“ einmal live zu erleben – ohne die schützende Anonymität des Onlinespiels. Ich hoffe wir sehen nächstes Jahr ein paar weitere „neue“ Spieler.

Fabian Straub



DIE LETZTE SEITE

Wer es bis hierhin geschafft hat, hat (vorausgesetzt es wurde auch alles gelesen und betrachtet) eine ganze Menge Zeit investiert. Wir hoffen, dass Ihr findet, dass diese Zeit gut investiert war, denn auch wir hoffen, dass unsere in diese Zeitung gesteckte Arbeit nicht umsonst war.

Wie schon in der Einleitung geschrieben, werden wir uns bemühen unsere Veröffentlichungstermine stringenter durchzuziehen, denn dieses Jahr wird auf dem Face-To-Face-Parkett die ein oder andere Neuerung sein, auf die wir aufmerksam machen wollen. Unter anderem, und hier sei schon einmal Werbung in eigener Sache gestattet, planen Stefan Unger und ich die Deutsche Diplomacy Meisterschaft in Hamburg und hoffen, dass viele Stab by Stab-Leser durch die vielen Convention-Berichte ermutigt werden einmal zu kommen.

Die nächste Ausgabe, dann mit vielen Infos nicht nur zu diesem Turnier, ist für Anfang Mai geplant. Bis dahin wünsche ich Euch eine schöne Zeit und erfolgreiche Stabs (wie die bewertet werden können, wisst Ihr ja jetzt von Julian :)). Anregungen und Vorschläge an stab-by-stab@ludomaniac.de sind selbstverständlich immer gern gesehen!

Marcel Heymuth

Chefredakteur

Impressum:

Chefredaktion: Marcel Heymuth

Interviews: Fabian Straub & Stefan Unger

Variantenbericht: Marcel Heymuth

Convention-Berichte: Fabian Straub

Rätselaufklärung: Lucas Mayer

Werbung: Ulrich Degwitz

Strategie: Lucas Mayer

Korrektur: Manuela Leinich