

Brouillon à terminer

[Start](#) [Sommaire : Jeux Vidéo](#)

Computer Diplomacy

Avalon Hill - DOS - 1984

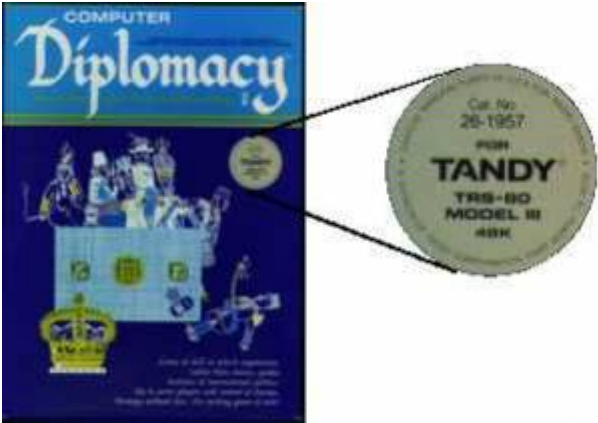


Description :

- Cette version de Diplomacy (alias Computer Diplomacy) a été publiée par Avalon Hill en 1984, à l'époque de l'âge de pierre selon les normes actuelles. Elle était disponible sur une disquette de 5 pouces et quart (à l'époque où les disquettes étaient vraiment des disquettes), avait des graphismes CGA et je pense qu'elle n'avait pas de son.
- Le jeu ne permettait pas le multijoueur et opposait un joueur à des adversaires informatiques très rudimentaires (c'est-à-dire médiocres). Néanmoins, on ne peut pas comparer les normes de 1984 aux normes d'aujourd'hui, car il a remporté le prix Consumer Electronics Showcase Award 1984 pour la conception exceptionnelle.



Avalon Hill - TRS 80 - 1984

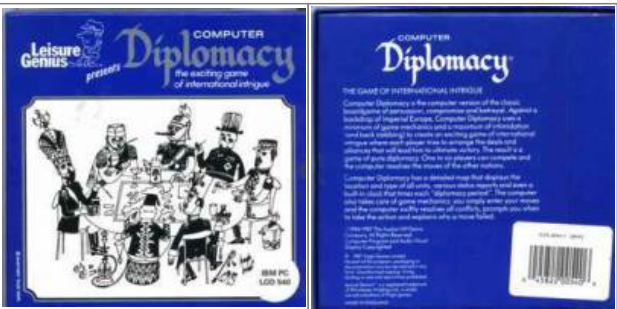


Description :

- Ce jeu est un portage de la version DOS de Computer Diplomacy sur les ordinateurs TRS 80 de Tandy. La boîte est presque identique à la boîte DOS, à l'exception d'un encart qui l'identifie comme étant destinée aux ordinateurs Tandy (voir image ci-dessus). Des émulateurs TRS 80 sont disponibles pour les plates-formes Macintosh et PC, donc si vous mettez la main sur une copie de ce jeu, vous pouvez toujours l'essayer juste pour le plaisir.



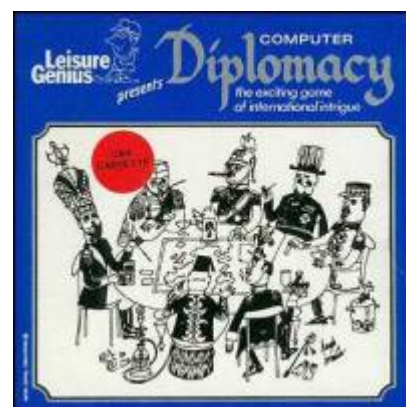
Virgin Games (Leisure Genius) - DOS - 1987



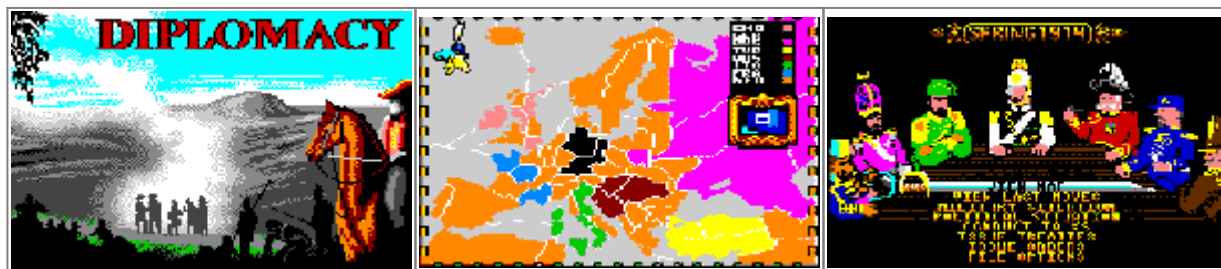
Description :

- Virgin Games est la seule société que je connaisse qui a obtenu les droits du jeu Computer Diplomacy d'Avalon Hill. Le jeu a été produit et vendu au Royaume-Uni sous le nom de Leisure Genius, et peut également avoir été disponible en dehors du Royaume-Uni. Malgré le fait qu'il soit apparu trois ans après le jeu DOS d'Avalon Hill, je ne pense pas qu'il s'agisse d'une nouvelle implémentation.

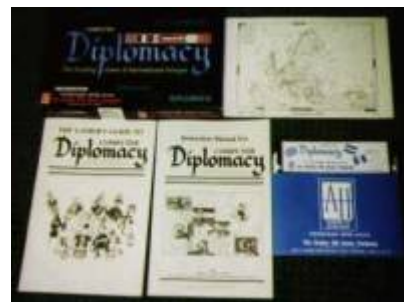
Virgin Games (Leisure Genius) - Commodore 64 - 1990

**Description :**

- Je ne sais pas si ce jeu est différent de la version de 1984 du jeu pour le Commodore 64, ou s'il a simplement été licencié et réédité. L'écran de démarrage est le même. La carte est presque la même, sauf que dans la capture d'écran ci-dessous, vous remarquerez que toute province non locale est considérée comme neutre (selon les couleurs des provinces) alors que dans la capture d'écran de la version de 1984, même les provinces non-locales qui se trouvent dans la « patrie » de chacune des grandes puissances sont colorées de manière non neutre. Cela peut être une différence entre les deux versions, ou il est possible qu'elles soient toutes les deux le même jeu et que les deux images soient de deux vues alternatives différentes qu'un joueur pourrait utiliser pour afficher une carte. Les émulateurs C64 sont disponibles pour les plateformes Macintosh et PC, donc si vous mettez la main sur une copie de ce jeu, vous pouvez toujours l'essayer juste pour le plaisir.



Avalon Hill - DOS - 1991



Description :

- Je ne sais pas si ce jeu est différent de la version 1984 du jeu pour PC. Je pense qu'il s'agit exactement du même jeu, simplement réédité dans une nouvelle boîte.
- Cependant, la boîte est différente. Au lieu de ressembler à celle montrée dans la liste de la version DOS de 1984, elle ressemble à une petite version (environ 8 1/2 pouces sur 5 3/4 pouces) de la boîte Deluxe Diplomacy. L'étiquette sur la disquette indique une date de copyright de 1991, mais le manuel d'instructions et le guide du joueur sont toujours protégés par le droit d'auteur de 1984. Si le livre d'instructions n'a pas changé, le logiciel lui-même peut être le même que la version antérieure malgré la date de copyright mise à jour sur l'étiquette. La date de copyright de 1991 elle-même est cependant intéressante. Il est possible que ce jeu ait été vendu après 1992 avec des composants plus anciens, mais s'il a été réellement vendu en 1991, cela signifie qu'il est antérieur à la sortie de Deluxe Diplomacy, et donc que cette conception de boîte a été utilisée pour la version informatique du jeu avant d'être utilisée pour Deluxe Diplomacy

Avalon Hill - Commodore 64/128 - 1991



Description :

- Une image de la boîte est visible ci-dessus. Je n'ai pas d'informations supplémentaires, mais il est fort probable qu'il s'agisse de la version C64 antérieure, qui est probablement la même que la version DOS originale de 1984. L'extérieur de la boîte ne porte aucune date d'identification, mais elle a probablement été commercialisée en 1991 (ou aux alentours), car il semble que ce soit à cette date que la version DOS contenue dans la même boîte soit sortie. Comme mentionné ci-dessus, les émulateurs C64 sont disponibles pour les plates-formes Macintosh et PC.



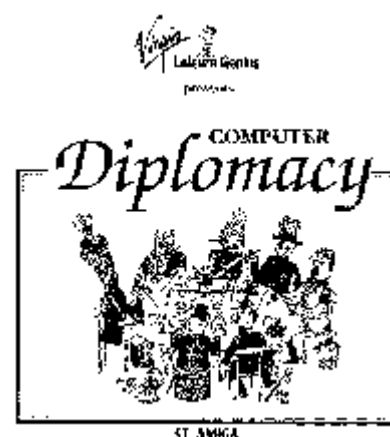
Avalon Hill - Amiga - 1991

Description:

- Cette boîte ressemble à celle de la version c64 présentée ci-dessus, à l'exception du texte dans le rectangle blanc en haut à droite du dos de la boîte qui indique que le jeu est destiné à l'Amiga et non au C64. Je n'ai pas d'informations supplémentaires, mais il est fort probable qu'il s'agisse de la version DOS originale de 1984. L'extérieur de la boîte ne porte aucune date d'identification, mais elle est probablement sortie en 1991 (ou aux alentours), car il semble que ce soit à cette date que la version DOS contenue dans la même boîte soit sortie. Les émulateurs Amiga sont disponibles pour les plateformes Macintosh et PC, donc si vous mettez la main sur une copie de ce jeu, vous pouvez toujours l'essayer juste pour le plaisir



Virgin Games (Leisure Genius) - Amiga - 1992



Description :

- En 1992, Virgin Games a sorti Computer Diplomacy pour Amiga au Royaume-Uni. La seule personne que j'ai trouvée qui possédait ce jeu n'avait plus la boîte, mais d'après la forme du manuel, je suppose qu'il était vendu dans le même emballage Leisure Genius que les autres versions de Virgin Games ci-dessus. Comme mentionné ci-dessus, les émulateurs Amiga sont

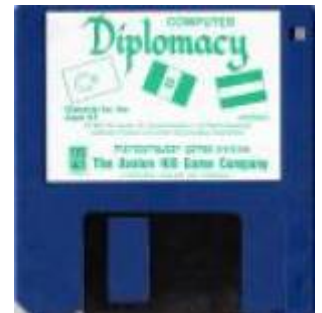
disponibles pour les plates-formes Macintosh et PC.

Source : les textes ci-dessus sont repris sommairement, et adapté et traduit issu de l'oeuvre (en Anglais) de **Simon Szykman** et qui figurait auparavant sur son site Web, mais plus disponible malheureusement depuis plusieurs années.

Avalon Hill - Atari - 1992



Description :



- En 1992, Virgin Games a sorti Computer Diplomacy pour Atari ST/STe/TT sur disquette 3,5.
- Programmeur : Gareth Briggs
- Graphiste : William Coates
- Effets sonores : Shahid Kamal
- Lien : https://www.atarimania.com/game-atari-st-computer-diplomacy_21850.html



[illegible]

<https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/> Printed on 2025/11/04 01:02

[illegible]

 12. <i>Playing Turkey</i> The western Wicked Which is, if anything, more wicked than the northern one. Her <i>defensive</i> position is superb—essentially an island with land approaches, the ways into Turkey are divided between land and sea. This requires any potential enemy to have a strong and balanced force. The position of Turkey is so strategic she can frequently get Austria or Russia to defend her rather than see the other get a hot's share. Turkey's offensive position is good, too. She has quick access to the Mediterranean and is close to the Balkan "kiss" of centers. One of the most frequent game ending situations is a 16- or 17-unit Turkey dividing the board with England/France, England/Germany, England/Italy, or some such combination. The reason for this is that Turkey does not have a majority of centers on her side of the statement line that run through the middle of the board. She can often get as far as conquering Austria, Italy, the Balkans, Tunis, and 3 Russian centers. That's 17. Any of the other equally common which would give her victory (GPs, Mex, Mex, SPY) can be held from the other side. Turkish policy would be either sit or getting one of those centers as early in the game as possible. <i>Negotiations</i> AUSTRIA: Turkey and Austria are not well suited to be allies. Austria has access Turkey's has and must remain open for negotiation. However, the alliance is not impossible and often the prospect of luring Italy and getting into the Atlantic with all possible speed. The alliance also	frequently works because it is so unexpected. Ordinarily, however, the best these two can achieve is a temporary truce. Currently the Turks should do nothing to antagonize Austria, regardless of their ultimate plans. It soon leads to dissing the alliance. ENGLAND: Initial negotiations with England will yield little over, perhaps, some information. Turkey's aim is to keep the Western powers antagonized against each other. If England indicates any intention of attacking anybody, pass it on to the victor immediately. Do so even if she didn't see it—do, spread rumors, and in general oust the English-Austrian. FRANCE: Turkey should seek French help against Italy if a League is forming in the situation. If Italy succeeds, her navy will be a huge threat to France (she is the Turkish navy, but at least it's across the Atlantic.) Otherwise, any arrangement which keeps France out of the Mediterranean is a good idea. GERMANY: Germany should be encouraged to attack Turkey's first victim (Austria or Russia). She will strongly have trouble holding her gains against Turkey's strikes. Getting Germany turned against England is also desirable. ITALY: Offer any inducement for an alliance against Austria. It is not necessary to be sincere. Lie, cheat, and steal to prevent an Austro-Italian alliance. Turkey can ally with Italy, but the relationship is uneasy. The advantage of the alliance is that Italy can quickly breach the Russian line while Turkey is left free to send armies into the middle of the board. This arrangement is frequently to Italy's detriment. Sooner or later her exposed back is going to catch a schtick. Turkey should use Italy's fears of this as much as possible, even while planning the inevitable (and almost inevitable) strike. RUSSIA: Russia is Turkey's best potential ally. What to do with the Tsar's Black Sea fleet is frequently a problem. Turkey should negotiate aggressively and persistently with the Russian player. A commitment to evacuate the Black Sea is an essential arrangement whether Turkey's intentions are sincere or not. One very daring plan, but one which puts to work a usually neglected unit, is to allow the Russian fleet to enter the Black Sea in Fall 1903 to 1904. If then gets to Constantinople the following Spring and to the Aegean in the Fall, it can proceed into the Mediterranean zone where it can help Turkish naval units. It enters, a Turkish army on her right flank across Russian landward borders into Germany. <i>Openings</i> PRELIMINARY NOTE: There is no substitute for <i>A Good Deal</i>. The stakes for the other two units may vary. 1. <i>Fish-Box, A Sea-Box.</i> 2. <i>Fish-Box, A Sea-Box.</i> 3. <i>Fish-Box, A Sea-Box.</i> 4. <i>Fish-Box, A Sea-Box.</i> 1. This opening goes all sorts of profitable for Russia. If she has suitably ordered <i>Fish-Box</i>, she is in real trouble. Even if she ordered <i>Fish-Box</i>, she is going to have difficulty maintaining her position.	2. The inner heart is in the Fall. <i>Fish-Box, A Sea-Box</i> for Italy for a western push. If Russia has suitably ordered <i>Fish-Box</i>, Turkey can still defend. <i>Fish-Box, A Sea-Box</i> will hold all her home centers and leave Austria open for the heart of a fleet. 3. Turkey can employ this opening when she is aware of Russia but does not want to move to Austria. It may be that she has a reasonably good ally with Russia which includes a pre-arranged stand-off in the Black Sea. Among other things, this can be used to divert other players into believing Russia and Turkey are at war, even though they are allied. Without that issue, the opening is weak, but makes the best of an uncertain situation. <i>Midgame</i> Turkey's midgame should see a strong push of armies toward Munich and/or Spain toward Spain. If this can appear to be an intervention on behalf of a beleaguered ally, so much the better. Once Turkey has reached this stage, she can concentrate more on offense and worry less about defense. With 6-7 units she has become difficult to attack. Turkey's position is more exposed if her alliance is with Austria. Her main strength is developing in Russia and Italy, on the flanks. The center is more vulnerable. Finally, in this situation, Turkey owns Greece and Bulgaria. The two allies may agree to station armies in Romania and Bulgaria, ordering each to attack the other every season. This will not prevent a stab but may make it more difficult for her rewardings. There are no guarantees in <i>Computer Diplomacy</i>. Well, almost none. Those familiar with frustration-aggression theory will tell you that you're guaranteed a lot of both in <i>Computer Diplomacy</i>. <i>Endgame</i> Allied with Austria or Russia, Turkey should by now have some fleets in the Atlantic. If not, forget it. Sidenote. Allied with Italy, Turkey should have some armies in Germany, while Balkan fleets are in the Atlantic. If not, forget it. Sidenote. If the game is moving toward collapse, Turkey must begin to consider winning her ally. Austria or Italy will be easier to betray than Russia, generally speaking. With Italy, particularly, Turkey will be very hampered (i.e. Italy will receive Trieste and one other center at least (Greece rather than Vienna or Turkey's armies will be more free to advance. Italy will probably have formidable units, and Turkey may have had to give in.) Turkey could thus obtain <i>Rail-Sea-Box-Box-Via</i>, Germany, and 3 Russian centers for a total of 18. She might also get <i>Box-Box-Box</i> for 18. It is hard to see any other centers for Turkey, so a stab of Italy becomes almost inevitable.
---	--	---

From:
<https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/> - diplomania-wiki

Permanent link:
https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/doku.php?id=formes_de_jeu:pc:computer_diplo&rev=1731848038

Last update: 2024/11/17 12:53

