

Dipcon : Les premières années (Edi Birsan)

Depuis plus d'un demi-siècle il existe une seule Convention diplomatique qui a reçu une reconnaissance universelle sous le nom de DipCon. Le place dans l'histoire des conventions de jeu dans son ensemble ainsi que les histoires de son développement et de ses expériences ont souvent été oublié, cet essai est une tentative de rappeler certaines de ces époques avant qu'ils ne disparaissent.

DIPCON I (1967)

Au début: En 1967, le passe-temps de la diplomatie postale n'existait que depuis trois ans et il soutenait environ trois douzaines de magazines ou zines actifs. Les centres du hobby étaient la Californie du Sud, New York, l'Ohio et Chicago. John Koning de Youngstown, Ohio, était l'un des plus éditeur/GM populaire, et en 1967 a appelé à un jeu portes ouvertes dans son jardin et l'a annoncé dans les magazines. Il était la première tentative de rassemblement à l'échelle d'un hobby. Ça a rapporté Derek Nelson du Canada, Rod Walker en provenance de l'Illinois, John Smythe venant du Nebraska plus Stan Wrobel et John Koning pour un grand total de 5 joueurs. Cinq variantes de joueurs, ainsi que on jouait à des jeux de société où tout le monde prétendait gagner quelque chose, mais personne n'enregistre quoi que ce soit en détail par accord tacite. UN tout le monde a passé un bon moment et cela a été dûment noté dans divers articles dans les zines. Les éléments critiques de l'histoire de DipCon étaient tous là :

- 1) des joueurs se rassemblant de partout.

Cela serait essentiel pour les organisateurs de congrès car Les acteurs de la diplomatie, comme les voyageurs, apporteraient un soutien futur pour les engagements envers les hôtels et autres à mesure que la DipCon grandissait.

- 2) publicité issue du passe-temps postal. Avant la poste

les congressistes amateurs n'avaient aucun moyen réel d'atteindre les joueurs.

- 3) un accent sur le rassemblement social du passe-temps postal

afin de mettre une vraie personne derrière l'impression.

DIPCON II (1969)

Deux étés plus tard, en 1969, John réitérait cette offre. Ce le passe-temps était plus grand et une fois de plus, un bon moment a été passé par tous. L'un des objectifs du rassemblement de 1969 était d'amener Rod Walker (du Midwest à l'époque) et Charlie Reinsel (Pennsylvanie) ensemble dans la même pièce. Le passe-temps était criblé avec les querelles et la guerre du Vietnam n'aidaient pas du tout. Cette fois le rassemblement en a rapporté 10, dont Jeff Key et moi-même en voyage de New York, Derek Nelson encore du Canada (les Canadiens ont toujours apporté un soutien particulier à la DipCon et ont fait le expérience nord-américaine plus riche de leurs perspectives), Chuck Liebenaur et Tony Pandin de Cleveland et quelques autres habitants dont Stan Wrobel et John Smythe, qui avaient

déménagé au Quartier de Youngstown. La journée a commencé avec une diplomatie standard de 7 personnes jeu, mais à mesure que de plus en plus de personnes arrivaient, le jeu a été arrêté et un jeu de variante de Youngstown a été joué, ce qui, une fois de plus, tout le monde prétendait avoir gagné ou du moins ne pas avoir perdu. La nuit et le lendemain a également vu des jeux multijoueurs dont un hystérique jeu de Blitzkrieg dans lequel les forces étaient réparties dans les principaux pays, il y avait donc un commandant de l'armée de l'air et une infanterie, etc. Les joueurs de diplomatie ont une fois de plus montré leur tendance au chaos lorsque la partie était « gagnée » par une combinaison de la Red Air Force de Walker et de l'Armure Bleue de Birsan et des unités d'artillerie se combinent pour poignarder leurs alliés respectifs.

Pour mémoire, l'objectif de règlement de la querelle a eu un résultat mitigé, car pendant la durée de la DipCon, les feuders s'entendaient plutôt bien même éventuellement s'alliaient les uns aux autres. Un accord général pour ne pas discuter du Vietnam a énormément aidé. Mais dès que la convention fut de l'histoire ancienne et les joueurs étaient de retour dans la presse, leurs rivalités revinrent à la surface.

Plusieurs décisions importantes à l'échelle du hobby ont été prises ici. D'abord il a été décidé que c'était **LA DipCon** et que 1967 était la première, donc celle-ci était alors DipCon II. Deuxièmement, il a aussi été décidé qu'il devrait y avoir un Hobby Meeting chaque année quelque part. Jeff Key, qui déménageait à Oklahoma City, s'est porté volontaire pour accueillir le prochain. Ainsi, c'est devenu une tradition du hobby selon laquelle la sélection du prochain DipCon a été faite lors d'une assemblée générale pendant la DipCon.

DIPCON III (1970)

DipCon III à Oklahoma City, OK, 1970 a été une étape majeure dans le développement de la DipCon. Nous avons déménagé d'un jardin vers un campus du Collège. Les chiffres ont grimpé de façon spectaculaire avec plus de 100 joueurs des gens se présentant pendant trois jours. La DipCon a également présenté d'autres jeux, y compris des initiations à de nouveaux jeux. À cette DipCon particulière, Duke Siegfried a présenté Fletcher Pratt naval jeux avec des modèles 1:1200 et c'est devenu une véritable fureur dans le hobby. Encore une fois à la manière typique du hobby lorsque les stars du hobby se sont divisées prêts pour des actions de Jutland Battle Cruiser, une partie de l'arrière allemand. Les commandants finaux ont conclu un accord avec les commandants du Front britannique pour concentrer leur tir sur le joueur avec le Derflinger qui était commettre une infraction d'équipe. Le navire a été vaporisé par tous côtés, puis la bataille a été déclarée gagnée par tous et arrêtée.

Le développement le plus important pour ce hobby à la DipCon III a été le premier tournoi officiel de Diplomacy. Une affaire à plusieurs tours dont le gagnant (John Smythe) a été jugé sur sa performance globale. Il n'existait pas de « système » de notation en soi, juste un consensus général selon lequel il avait fait mieux que tout le monde. Et il n'y a eu aucune dispute à ce sujet. Il y avait aussi des récompenses (plaques) pour d'autres jeux événements, y compris les matchs d'Avalon Hill remportés pour l'accomplissement de vaincre les Français à Waterloo sous le nom des Prussiens, puis se retourner contre les Britanniques pour les battre. Encore une fois typique des diplomates de transformer un jeu à deux faces en un jeu multijoueur.

Dans le monde du jeu dans son ensemble, la fusion des boardgame des wargames, des jeux navals et de la diplomatie sont devenus la norme pour le développement des conventions de jeu jusqu'à maintenant.

From:

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

Permanent link:

https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/doku.php?id=histoire:dipcon_les_premieres_annees&rev=1719730679

Last update: **2024/06/30 06:57**

