

[start](#)

L'INTERVIEW DE BROTHER BORED PAR FLORIDA MAN (3/6)

Extraits abrégés tirés de l'interview vidéo publiée en janvier 2021.

Partie Précédente	Partie Suivante
Partie 2: l'importance du méta	Partie 4 : le concept de niveau de yomi

Remarques préliminaires

Remarque du traducteur : Mr_Noob

- Pour ceux qui ne les connaissent pas, FloridaMan consacre une chaîne youtube à Diplomacy et Brother Bored tient un blog, un podcast, ainsi que certaines Masterclasses avec le vWDC (liens en fin d'article).
- Attention, tous deux jouent presque exclusivement (l'un en négo, l'autre essentiellement en gunboat) et ne discutent ici QUE du jeu avec parties à durée illimitée en draw-size scoring. De la même manière qu'un joueur de rugby à XV lisant un article sur le jeu à XIII ou sur le football américain, les habitués du jeu en 7 ans, en C-Diplo ou Win Namur, chercheront donc ici autre chose que des conseils tactiques ou stratégiques (en l'occurrence complètement inadaptés) : il s'agit plutôt d'en tirer matière à réflexion sur d'autres aspects du jeu et de la relation avec les autres joueurs, tant en négo qu'en gunboat.

Environ 80% (les derniers) de l'interview seront mis en ligne ici. Au fil des 6 "chapitres", le niveau d'expérience du public cible ira croissant. Les pros, soyez donc patients.

[Transition : Après avoir discuté des modifications de l'équilibre entre puissances que le gunboat introduit par rapport à la négo, puis de l'importance du méta spécifique à chaque communauté de joueurs, tout particulièrement en gunboat, l'interview bascule sur l'analyse des autres joueurs et de leur capacité à appliquer le méta ou à s'adapter au contexte.]

Partie 3 : ANALYSER LE NIVEAU ET LE STYLE DES ADVERSAIRES

Période dans la vidéo [32'13" - 43'54"]

BB : Il y a aussi une profondeur cachée, d'un point de vue psychologique, que j'ai apprise en Gunboat Diplomacy, qui est déjà intéressante en tant que tel, mais qui joue également un rôle en négo. Par exemple, j'ai parlé plus tôt de l'importance de former des lignes de blocage et sur le fait qu'on n'a pas la possibilité d'en parler en gunboat. Tu ne peux pas envoyer à un autre joueur un schéma ou quoi que ce soit au sujet de cette ligne que tu penses avoir besoin de former. Il faut qu'il la connaisse, point barre. Et si l'autre joueur ne connaît pas cette ligne que vous avez à former, vous perdez. Il faut

qu'il la connaisse.

Alors, si je joue une partie de gunboat et que je pense que le meilleur résultat que je puisse encore obtenir est une égalité, alors je joue pour une égalité. Je ne serai pas le vainqueur de cette partie et je dois m'assurer que personne d'autre ne l'emporte. C'est mon but. Supposons que j'aie deux voisins, l'un qui a l'air de savoir comment former une ligne de défense, et l'autre qui ne donne pas l'impression de le savoir. Alors, je vais détruire ce joueur, celui qui n'a pas l'air de comprendre comment former la ligne. Je ferai tout ce qui est en mon pouvoir pour l'éliminer de la partie, en partant du principe que je suis sûr de perdre si je m'évertue à former une ligne de défense avec un joueur qui ne comprends pas pourquoi ni comment s'y prendre. Je vais tout simplement perdre, alors ma seule chance de finir cette partie sur une égalité est de sortir ce joueur. Et les autres joueurs expérimentés en gunboat évaluent la situation de manière similaire en se disant : *"ok, c'est le moment de jouer l'égalité. Qui d'autre en a l'air capable ?"* Télégraphier cette information peut être important, pour montrer que vous avez à la fois compris qu'il est temps de former une ligne de défense et quelles positions elle requiert, en le signalant avec tes pièces de manière à ce que l'autre joueur se dise *"ouais, en voilà un qui sait ce qu'il a à faire, je vais le laisser tranquille, afin qu'on puisse former la ligne de défense et en éliminer un autre, qui a l'air moins compétent"*.

Et la situation inverse tient aussi. Si je pense *"là, c'est une partie que je peux gagner. Je crois que je peux la gagner"*. Il y a ce gars qui a l'air de savoir ce qu'il fait et qui saura comment former une stalemate line, je vais le dégager vite fait. Et il y a cet autre joueur qui a sorti des coups bizarres, qui semblent indiquer qu'il ne comprend peut-être pas tout ce qui se passe dans cette partie. Je vais le laisser tranquille, je vais le laisser avec grand plaisir faire ce qu'il veut et il se dira *"ouah, celui-là, c'est mon allié, il ne m'a pas attaqué de toute la partie, c'est vraiment cool"*. Mais je t'ai laissé tranquille parce que tu l'air d'un con ! Et à coup sûr, quand le moment sera venu où j'aurai besoin de ce centre qui me permettra de traverser la stalemate line, ce joueur ne fera rien de ce qu'il faudra. Il pourrait même ne pas essayer du tout de former de ligne de défense. Donc, être en mesure de déduire les capacités d'un joueur rien qu'en regardant le mouvement de ses pièces, ça peut faire toute la différence entre arracher une égalité et perdre une partie, ou entre concéder une égalité et gagner une partie, en faisant ces choix suffisamment tôt.

Tu sais, je me suis rendu compte que la même chose opère en négo. Si je joue une partie difficile dans laquelle je ne pense pas pouvoir espérer mieux qu'une égalité, les joueurs avec lesquels je voudrais essayer de coopérer seront ceux qui ont l'air très bons, de manière à ce qu'on ne foire pas, qu'ils ne foutent pas la partie en l'air par dépit ou quelque chose de ce genre. À l'inverse, si je pense que c'est une partie que je peux gagner, alors je vais aider un débutant qui n'a pas l'air d'avoir la moindre idée de ce qui se passe, ou bien je vais ignorer un joueur qui semble ne pas se soucier de l'issue de la partie pour me focaliser et éliminer les joueurs qui pourraient vraiment être capables de me stopper.

J'ai pris la mesure de ce phénomène en remarquant à quel point... ok, ça n'est pas aussi déterminant dans le jeu avec négociation, parce qu'un bon joueur pourra toujours prodiguer des conseils à un mauvais, mais ça a quand même un impact. Et j'ai appris que ça pouvait avoir y un impact du fait de l'importance que ça revêt en gunboat.

FM : Hmm, très intéressant... peut-être que tu peux nous donner plus de tuyaux d'ordre psychologique que tu aurais appris du gunboat, parce j'ai l'impression que ça pourrait être une mine à exploiter.

BB : Je suis d'accord, je vais te parler d'une technique à laquelle j'aime recourir pour comprendre un autre joueur. Ce que je fais, c'est que je me crée un petit modèle mental de chacun des autres joueurs de la partie. Puis j'affine ce modèle en fonction de ce qu'ils dévoilent à travers leurs décisions.

J'utilise ce modèle pour faire des prévisions individuelles de leurs futurs mouvements, à partir desquelles je choisis ensuite mes ordres, selon que je veuille les attaquer ou les aider, en fonction des circonstances.

Donc en début de partie, ce modèle mental est simplement basé sur le metagame, sur quels types de joueurs sont engagés dans la partie... alors, ceux-là sont inexpérimentés, lui c'est pas clair, ceux-là sont très bons, ok. C'est tout ce dont je dispose... là c'est un groupe contrasté, je sais que certains sont bons et que d'autres moins, et je n'ai rien d'autre à me mettre sous la dent. Bon, ensuite le premier tour révèle déjà quelque chose, parce que les mouvements pour lesquels ils optent proviennent de leurs attentes liées au metagame, ou de leur volonté de s'en écarter, etc.

Par exemple sur webdiplomacy, je peux te dire que j'ai une idée très claire de comment chaque pièce sera bougée par l'Autriche, la Russie, la Turquie. Idem pour l'Allemagne, l'Angleterre... et peut-être que le mouvement d'une des unités italiennes est incertain. La France est peut-être la plus difficile à prédire à partir du metagame, ça a l'air plus dur.

Mais si je vois un joueur autrichien qui n'ouvre pas sur un Balkan Gambit... quelle que soit la déviation qu'il fasse par rapport à cette ouverture, elle en dit beaucoup sur sa manière de penser. Est-ce qu'il est incompetent, qu'il n'a pas l'habitude du gunboat, qu'il vient d'une autre communauté ? Pourquoi a-t-il décidé de prendre un risque, est-ce que c'est juste une prise de risque qui est un peu plus bizarre que d'habitude ?

Si, par exemple, je suis dans une partie dans laquelle je sais que certains joueurs ne sont pas très expérimentés et que je vois l'Autrichien sortir quelque chose comme Trieste-Venise dès l'ouverture, je me dis que c'est l'un des joueurs inexpérimentés, et je te parie que la dernière fois qu'il ou elle a joué avec l'Autriche, il s'est fait attaquer par l'Italie et qu'elle l'a torpillé. Et maintenant il se dit qu'il doit faire une ouverture défensive pour contrer l'Italie. Et à partir de là, j'ai changé mon modèle mental de ce joueur : c'est l'un des joueurs les plus faibles du plateau, il n'a pas d'expérience en gunboat...

Là, je cherche des signaux, est-ce qu'il va continuer avec les mouvements d'un débutant qui craint l'Italie ? Hmm, ok, là je vais prévoir qu'il va mobiliser telle unité... voyons voir, est-ce qu'il fait ses ajustements comme un débutant qui a peur de l'Italie... Ah, il l'a fait, ça se confirme. Qu'est-ce qui va se passer en 1902 ? Bon, un joueur inexpérimenté qui craint l'Italie bougerait ses deux armées là, déplacerait sa flotte comme ça et... voyons voir. Voilà ma prévision, j'en fais une pour chaque mouvement et à la résolution des ordres, je vois que... ah il a bougé toutes ses pièces comme je l'avais envisagé, et je me dis *"ah, ça y est je me suis trouvé un pantin"*. Tu vois, c'est exactement ce type de joueur. Je suis pratiquement certain de quasiment tout prévoir et je dirais que c'est un joueur qui n'est probablement pas capable de former une stalemate line... Dès 1902 j'ai déjà ça en tête et par conséquent, si je veux me diriger vers une victoire, c'est un joueur que je vais laisser tranquille. Si je me dirige vers un draw, c'est un joueur que je vais liquider. Voilà ce que j'ai pu déterminer.

Mais imaginons que ce soit faux ou que mes prédictions s'avèrent fausses... oh, j'avais prévu tout ça et il a fait un paquet de choses qui n'étaient pas en ligne avec mes prévisions. Ok, Pourquoi ? Qu'est-ce qu'il a fait, à quoi quelqu'un peut-il avoir pensé pour en arriver à cette décision ? Quel genre de personne opérerait pour ce genre de coup ? Et j'affine mon modèle mental... *"ok, en fait c'est... oh, en fait ce joueur est plutôt expérimenté, mais alors pourquoi a-t-il opté pour cette ouverture bizarre"* ? Ok, alors il y a deux explications possibles. Soit il a voulu tromper tout le monde sur qui il est vraiment, tu vois, il a bétonné ou il a fait croire qu'il n'était pas si fort pour induire les autres à faire d'autres choix stratégiques. Ou alors, peut-être que c'est vraiment un bon joueur, mais qui vient d'une autre communauté. Par exemple il joue principalement en négó, ou il vient d'un autre groupe de gunboat et... *"oh oui, c'est vrai qu'il y avait quelqu'un de chez eux dans la partie"*.

Donc, si j'ai une idée de qui sont les joueurs inscrits à la partie, je pourrais être en mesure vers 1902 ou 1903 de dire précisément qui est qui, parce que leurs mouvements fournissent des informations que tu peux utiliser comme au Cluedo, en cochant les cases, ok, tu sais que ça n'est pas avec le poignard, ni avec la corde, avec ça non plus... ça doit être avec le revolver ! Et donc tu finis par savoir que ça doit être le gars de playdiplomacy, parce que ce serait tout à fait logique de la part de quelqu'un de playdiplomacy de jouer comme ça.

Donc, c'est vraiment possible de faire ces déductions, parce que chaque prise de décision informe sur le processus mental où... tu vois, à partir des 700 différentes combinaisons de coups possibles que ce joueur aurait pu choisir, il a opté pour celle-là Et il y avait là une forme de processus de réflexion, même si ce processus est : "je n'ai que cinq minutes, j'en sais rien, je vais rendre ça". C'est aussi un processus mental et il peut être révélé par les actions du joueur...

FM : Et si c'était vraiment son processus mental, il pourrait le répéter, qui sait ? C'est peut-être quelqu'un qui est en permanence stressé par le temps, parce qu'il ou elle n'avait pas réalisé comment une partie ce Diplomacy se jouait, qu'il n'ait pas idée de combien de temps cela exige, qu'il s'est dit que si c'est du gunboat, ça ne devait pas prendre trop de temps de réfléchir à ses mouvements.

Je pense que cette histoire de modèle mental m'a aussi été utile en négociation parce qu'il y a des structures de comportements, des façons de communiquer et de bouger qui peuvent en dire beaucoup sur ce que pourraient être les futures intentions d'une personne, et ça même des années avant qu'elle ne se prépare à entrer en action.

En négociation, je ne crois pas que ce soit si inhabituel de voir l'Italie aller dans le Piedmont, mais je ne dirais pas que c'est la norme que l'Italie y aille. Mais je crois que ça me donnera probablement une indication, en particulier si elle fait ça en laissant Venise vacante. L'Italie fera assez souvent quelque chose comme : Ven H, Rom-Apu & Nap-Ion. C'est une ouverture italienne ennuyeuse, mais elle est très courante, parce que beaucoup ne verront pas de meilleure option. Et si tu n'as pas d'allié et que tu as du mal à trouver de quoi faire une bonne entame dans la partie, ça pourrait même être ta meilleure option.

Mais qu'est-ce qu'on peut en déduire ? Cette personne envisage probablement un convoi vers Tunis. Et pourquoi convoie-t-elle vers Tunis ? Elle veut attaquer la Turquie. Pourquoi va-t-elle attaquer la Turquie ? Elle espère s'allier avec l'Autriche et/ou avec la Russie et elle est ennemi de la Turquie et, c'est une chose importante, elle n'est pas ennemie avec la France à ce moment précis, tout du moins jusqu'à ce que et à moins que quelque chose ne se passe sur le plan diplomatique (tu ne peux pas en être certain au début, parce qu'avoir une armée à Tunis n'est pas sans intérêt contre la France, quoiqu'une flotte à Tunis est probablement mieux).

Mais tu peux déduire tout ça de ces mouvements et de cette situation. Je pense que cette idée de modèle mental est probablement adaptable à beaucoup d'autres jeux et à des situations de la vie de tous les jours. Qu'est-ce que ça signifierait si je faisais ça ? Quelles sont mes intentions ? Quel genre de processus opère dans mon esprit lorsque je fais ça ? Nous sommes tous capable d'empathie, donc c'est une manière d'appliquer ce modèle.

LIENS

[L'interview complète](#), sur la chaîne youtube de FloridaMan

Le blog de Brother Bored : <https://brotherbored.com/>

From:

<https://dokuwiki.diplomania2.fr/> - **diplomania-wiki**

Permanent link:

https://dokuwiki.diplomania2.fr/interview:brother_bored_p3

Last update: **2025/11/22 17:33**

