

[start](#)

L'INTERVIEW DE BROTHER BORED PAR FLORIDA MAN (5/6)

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

Partie Précédente	Partie Suivante
Partie 4 : le concept de niveau de yomi	Partie 6 : adapter son style de jeu au contexte

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 : Pour analyser le jeu de ses adversaires et établir ses prédictions, Brother Bored s'attache à dresser et affiner le profil de chacun, en recourant notamment au concept de niveau de yomi, emprunté aux concepteurs de jeu vidéo de combats et adapté aux jeu de plateau]

Partie 5 : ADAPTER SON STYLE DE JEU AU CONTEXTE

Période dans la vidéo [54'41" - 1h1'51"]

BB : Une autre utilité du concept de niveau yomi est de prendre conscience des tendances que tu montres aux autres joueurs et alors, de temps en temps, d'opter volontairement pour des coups de niveau yomi différents, juste pour laisser les autres dans le flou sur ta manière d'aborder les choses. Par exemple, disons que ce que j'ai vraiment envie de faire là, c'est de soutenir Varsovie en défense, que c'est ce que je fais toujours. Alors même si ça implique que je la perde, je ne veux pas être prévisible ou laisser transparaître que je le suis. Donc, de temps à autre, je sors autre chose que ce que je ferais spontanément, juste pour empêcher les autres de comprendre comment je pense.

Ce que tu peux aussi faire... euh, je parlais là de la finalité offensive qu'il y a à anticiper que les autres

joueurs essaient de prévoir tes coups. Comment puis-je les surprendre ? Et bien je peux beaucoup diversifier mes méthodes sur la durée. Un autre objectif serait de paraître très prévisible pendant un long moment pour qu'ils relâchent leur vigilance, en optant sans arrêt pour des coups de niveau yomi zéro, le plus longtemps possible. Et lorsque ça commence à sentir bon et que tu es en position de tenter le solo, alors tu peux révéler l'étendue de tes compétences tactiques. Et là, c'est déjà trop tard pour les autres, qui ont une lecture complètement erronée de ton potentiel et de ton raisonnement. Justement parce que tu as passé 10 années à jouer comme un mec ennuyeux et prévisible et que, d'un coup, tu sors des manœuvres de folie dans tous les sens pour tenter d'aller jusqu'au solo.

Par exemple, dans la partie "Media wars", qui était un match que j'ai joué avec 6 autres youtubeurs/blogueurs spécialistes de Diplomacy et sur laquelle chacun a ensuite publié ses commentaires... Il y a un commentaire que j'ai bien aimé et trouvé super intéressant, qui a été fait par l'un de mes adversaires, qui avait survécu jusqu'au bout et qui était parvenu à m'empêcher de faire un solo, mais ça s'est joué à pas grand-chose... euh, il disait que le joueur qu'ils percevaient en début et milieu de partie avait l'air radicalement différent de la personne à laquelle ils avaient affaire en fin de partie, au moment où je cherchais le solo.

Et c'est parce que, délibérément, j'avais non seulement altéré mon style d'écriture, mais aussi les méthodes auxquelles je recourrais pour prendre mes décisions, de manière à ce qu'une fois arrivé en fin de partie, les autres joueurs ne puissent pas comprendre comment je m'y prenais. Vois-tu ce que je veux dire ?

FM : Oui. Oui, c'est super intéressant et tu vois, c'est probablement quelque chose dont je peux tirer profit, parce que j'ai moi-même des styles de jeu et de communication très distinctifs, au point que, dans les parties anonymes, des gens qui ont déjà joué avec moi me reconnaissent parfois. Ça ne veut pas dire qu'ils vont me stopper, mais c'est... parfois je peux être un peu prévisible, en ce sens. Il y a chez moi une certaine constance à... j'essaie très régulièrement de prendre les meilleures décisions possibles, à être le plus persuasif possible, à faire les choses au mieux.

Mais ce dont tu parles là serait une technique redoutable pour effacer en substance tout un pan de son identité pendant une bonne partie du match, dans le but de donner une impression différente du type de joueur que tu es. Je crois que c'est une bonne approche, parce que j'ai clairement eu des difficultés à dissimuler qui je suis dans des parties anonymes.

BB : Pour approfondir cette idée et pour en revenir à ce qu'a écrit le concepteur de jeux David Sirlin (dont j'ai tendance à vanter les mérites dans tous les sens dans cet discussion), il a décrit des archétypes de joueurs et les styles de jeu qu'ils mobilisent dans leurs parties. Par exemple, il y a la tortue. C'est le joueur qui ne prendra quasiment aucun risque mais qui est implacable, qui est très difficile à vaincre et qui, à l'usure, peut venir à bout de ses adversaires.

Et ainsi de suite, il y a tous ces différents archétypes de joueurs qui ont une approche un jeu... euh, il s'agit là essentiellement de jeu de combat, mais à Diplomacy aussi, tu as des archétypes de joueurs. Tu peux voir d'un joueur, par exemple, qu'il semble s'attacher à ne contrarier personne, qu'il cherche à se concilier tout le monde et attendre que quelqu'un d'autre frappe en premier. Bref, peu importe les types de joueurs et leurs traits de caractères, ce que j'ai appris en lisant Sirlin et que j'ai appliqué à Diplomacy, c'est ceci : aspirer à un style de jeu et essayer de le peaufiner, même si ça t'aide à devenir très bon dans ton style, n'est pas nécessairement la meilleure chose à faire. Parce qu'il y a un style de jeu donné qui s'impose pour chaque situation, et que le meilleur style de jeu est celui qu'il a appelé le "one true style".

Le joueur qui est habile dans tous les style de jeu, qui les maîtrisent tous et qui opte pour celui qui le

fera gagner dans les circonstances d'une partie donnée ou, même, qui fait évoluer son style en cours de partie – et c'est le style de jeu auquel j'aspire moi-même, je ne cherche pas à être un beau parleur ou un tacticien qui pense à tout, je veux être capable de faire tout ça. Mais alors, lorsque les circonstances changent dans une partie et que je me trouve en face d'un joueur dont je pense qu'une certaine méthode me permettra d'en faire mon allié, ou bien de le battre...

Je ne prétends pas en avoir acquis la maîtrise, je ne suis pas le moins du monde un maître de la transformation dans tous les styles de jeu, mais j'y aspire et j'y travaille. Parce que je pense que c'est le plus avantageux, ou le mieux ou le plus dangereux, peu importe, en tant que joueur de Diplomacy, de pouvoir me dire que je suis capable d'adopter n'importe quel style qui me semble approprié pour cette partie ou pour ce tour de jeu, et de pouvoir changer de style dans une autre partie, si cela s'impose, ou alors dans cette même partie au gré de son évolution... oh, peut-être que je devrais changer de style, oh celui-là ne fonctionne pas, là, je vais en emprunter un autre.

FM : Ça paraît être une manière de jouer extrêmement efficace à maîtriser. On dirait que c'est tout droit tiré du "Traité des cinq roues", je ne sais pas trop. Miyamoto Musahi dit qu'il faut adopter le "one true style", qui consiste à connaître toutes les méthodes et...

BB : Oh, je suis sûr que la terminologie que Sirlin utilise est adaptée du Traité des cinq roues.

FM : Sûrement !

BB : J'en suis convaincu, le gars aime les jeux vidéo de combats japonais, je suis sûr qu'il connaît bien ce traité.

FM : Mais c'est un point très intéressant. Tu sais, c'est curieux, j'ai longtemps été assez performant à Diplomacy avec négociations. En fait, j'ai remporté mes deux premières parties sur un solo. Mais j'ai aussi constaté de manière récurrente qu'il y a quelques joueurs qui jouent d'une certaine manière qui leur permet systématiquement de me battre. Je ne peux pas m'empêcher de penser que ça a à voir avec mon incapacité à sortir de mon ornière, de mon propre style de jeu, qui par ailleurs fonctionne très bien en général, contre la plupart des joueurs, contre les joueurs moyens. Mais quelqu'un qui a recours un style particulier gagnera contre moi, comme à pierre-papier-ciseaux. Je ne comprends vraiment pas comment ce papier me bat, mais, c'est comme ça !

C'est clairement quelque chose qu'il faut prendre en compte. Je crois que c'est quelque chose auquel les joueurs experts à Diplomacy devraient réfléchir, pour sérieusement examiner s'ils pourraient trouver d'autres manières d'obtenir des résultats, d'autres manières de jouer qui impliquent d'autres formes de communication, un autre volume de communication, des coups différents, des niveaux yomi différents. Je pense que c'est une idée très intéressante. Peut-être que c'est quelque chose qui permettra à quelqu'un qui se trouve dans le top 10 ou 15% en négociation ou en gunboat d'atteindre un niveau encore supérieur.

LIENS

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

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

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

Permanent link:
https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/doku.php?id=interview:brother_bored_p5&rev=1737587440

Last update: **2025/01/22 23:10**

