

# Mike Pondsmith about Cyberpunk 2020.2

Franck "Booga" Florentin

March 25, 2010

An interview with Mike Pondsmith about Cyberpunk 2020.2 which later became Cyberpunk Red. Other topics are discussed, such as Cyberpunk in general or Cyberpunk 3.0. Here is the French translation. Unfortunately I don't have the english transcript, but you can find the [audio on Youtube](#).

**Booga :** est-ce que vous pensez que Cyberpunk est un succès ? Et pourquoi ?

**Mike Pondsmith :** oui c'est un succès, car il y a peu de jeu de rôle qui ont survécu pendant plus de 20 ans et qui ont été traduits dans plus de neuf langues. La preuve en est que dans ma carrière avec les jeux électroniques, je rencontre souvent des gens beaucoup plus jeunes qui jouent encore à Cyberpunk. Ça ne me rajeunit pas !

**Booga :** pensez-vous que le genre artistique Cyberpunk est en train de mourir ?

**Mike Pondsmith :** cela dépend. Si l'on considère l'aspect socio-politique, je pense que le Cyberpunk est encore d'actualité, mais pas la technologie. Je cite pour exemple : les armées corporatistes (Blackwater), l'acquisition d'une entreprise par une autre, un gouvernement américain dysfonctionnel, et j'en passe. Je me rappelle, alors que je travaillais sur la troisième édition, j'imaginai une attaque utilisant un avion percutant un immeuble... Je pense que Cyberpunk est désormais entré dans le conscient public. Par exemple, lorsque Blade Runner est sorti (c'est bien évidemment une de mes aspirations pour Cyberpunk), c'était très avant-garde. Maintenant, ce genre de futurs (dystopie) est accepté.

**Booga :** sur quoi travaillez-vous ces jours-ci ?

**Mike Pondsmith :** je suis en train de travailler sur une nouvelle édition de Cyberpunk ces jours-ci, c'est ce que j'appelle la version 2020.2 !

**Booga :** comment Cyberpunk 3 a-t-il été accueilli par les fans ?

**Mike Pondsmith :** c'était très contrasté. Nous avons attiré beaucoup de nouveaux joueurs avec cette édition, mais certains anciens fans ont eu du mal à accepter le fait que nous avons essayé de mettre à jour la technologie et le système de règles. Il est logique d'avoir mis à jour la technologie pour 3.x, mais d'un autre côté il est vrai que celle un peu rétro de Cyberpunk 2020 est plus cool. Donc j'aurais préféré un accueil plus unanime, mais globalement il a été bien reçu.

**Booga :** va-t-il y avoir un Cyberpunk 4 ? Si oui comment le voyez-vous ?

**Mike Pondsmith :** oui et voici pourquoi : mon fils à 16 ans désormais, et il est déjà décidé qu'il allait devenir un créateur de jeux. Je pense qu'il sera d'ailleurs très bon à ça d'ailleurs. Lorsqu'il a découvert Cyberpunk, il m'a dit que ce qu'il aimait vraiment avec la version 2020, c'est tout le côté rétro : les téléphones cellulaires énormes, les cybermembres bien visibles en métal, etc. il m'a donc conseillé de revisiter tout cela, en gardant le style mais en combinant des types modernes de Cyberpunk (plus inspirés par les animations japonaises), et un style plus classique de Cyberpunk, à la Blade Runner. Donc avec la nouvelle édition 2020.2 je vais essayer de tout mettre à jour, avec de nouvelles illustrations et de nouveaux commentaires.

**Booga :** avez-vous une date de parution pour Cyberpunk 2020.2 ?

**Mike Pondsmith :** difficile à dire, car j'enseigne désormais à l'université. Cela me permet d'avoir pas mal de temps pendant l'été et j'en profite pour écrire. L'écriture de 2020.2 est en fait finie, et en ce moment j'attends les

illustrations. J'aimerais que ce soit fini pour le présenter à GenCon. Il y aura également un supplément qui va relier les événements de l'ancienne édition à la nouvelle. Ce supplément s'appellera "Aftershock" et il est déjà écrit.

**Booga :** quel système de jeu utilisera 2020.2 ?

**Mike Pondsmith :** il utilisera le système Fuzion. Je pense que ce système a été mal compris de par le passé. Fuzion est en fait le système Interlock avec quelques modifications qui règlent de gros problèmes. Quand j'ai écrit Interlock, je voulais créer un système cinématique et je me suis rendu compte par la suite de certains problèmes d'équilibrage. C'est ce qui m'a amené à créer Fuzion. Malheureusement beaucoup de gens n'ont pas compris ça. Il y a trop de joueur qui exploitent les lacunes du système Interlock, comme par exemple tout mettre en Réflexe. Dans la nouvelle version, je fais très attention à ce que tous les anciens suppléments soient toujours compatibles.

And a few more details with J Gray from R. Talsorian (in 2020).

**Is Cyberpunk Red close to this version or were the lore and rules completely rewritten? If so, did Cyberpunk 2077 have much influence on this rewriting?**

**J Gray :** there have been significant changes to the rules over the years. One of the advantages of a long development cycle is you have time to really hammer on the mechanics and see what works and what doesn't. The lore has changed as well, though less than you might think. Obviously, we've worked with CD Projekt Red and, as with any collaboration, new ideas made their way into the canon. The big picture of the world and how it evolved hasn't changed much. Many smaller details have been added or changed.

**Now that Cyberpunk 2077 has revived the genre, is the release of Cyberpunk Red timely or is it a coincidence?**

**J Gray :** honestly, both. What you're calling 2020.2 evolved into Cyberpunk RED and there was always the intent to release it. The popularity of Cyberpunk 2077 has certainly pushed things forward to where we are now.