# Richard Garfield

# Le retour de Keyforge

**Reyda :** *Bonjour ! Durant cette interview je voudrais vous parler du regain d'intérêt autour de* Keyforge. *Car deux personnes en France ont décidé de reprendre le flambeau pour éditer le jeu en français. Ils espèrent voir de nouveaux joueurs se diriger vers lui, car ils croient en ce jeu, évidemment ! Ce sera aussi l'occasion d'aborder d'autres sujets. J'espère que vous voudrez bien répondre à ces questions.*

**Richard Garfield :** Avec plaisir. C'est toujours amusant de parler de jeux, et de *Keyforge* en particulier !

**Reyda :** *La première question que je souhaitais vous poser est la suivante. Vous avez créé de nombreux jeux par le passé,* Magic *en particulier, mais aussi* Vampire, Netrunner, *et à chaque fois vous vouliez tenter quelque chose de nouveau - par exemple, faisons un jeu asymétrique ! Faisons un jeu multi-joueurs ! Alors quelle était la spécificité de* Keyforge *quand l'idée vous est apparue ?*

**Richard Garfield :** Les racines de *Keyforge* remontent aux premiers jours de *Magic* : quand le jeu est sorti, je pensais que tout le monde y trouverait des trésors uniques. Car j'imaginais que les gens n'achèteraient pas l'intégralité des cartes, mais une petite quantité, car c'est ainsi que nous jouions. Il y avait des clubs ou boutiques, où chacun disposait d'un nombre limité de cartes, et cette distinction entre joueurs devait durer quelques mois, c'était excitant ! Chacun ayant son propre tempérament, quand on a commencé *Magic*, tout le monde avait l'impression d'avoir un deck différent de ceux de ses amis ! Mais le jeu s'est développé d'une certaine façon et les cartes sont devenues plus une marchandise qu'un trésor. Et il y eut ce constat : si vous vouliez le meilleur deck, vous pouviez l'acheter. La vérité c'est que personne ne détenait de cartes que d'autres joueurs ne pouvaient obtenir. Alors j'ai souhaité un jeu qui tienne cette "promesse de trouver des trésors", et j'ai eu cette idée : plutôt que de faire de la carte l'unité de base du jeu, de proposer des decks uniques à chacun. Cette idée m'a trotté dans la tête durant des années, depuis les débuts de *Magic*. 1995, peut-être, fut l'année où j'ai envisagé ces decks uniques pour la première fois. Mais il a fallu attendre pour cela que la technologie soit capable de s'accommoder de la vision que je souhaitais, soit le moment où *Keyforge* a été édité.

***Et il y eut ce constat avec Magic : si vous vouliez le meilleur deck, vous pouviez l'acheter.***

**Reyda :** *Comme vous le dites, quand beaucoup de joueurs ont débuté* Magic, *il y avait ce sentiment de découverte, puis beaucoup d'entre nous sont devenus ce personnage, ce « monsieur mallette », qui possède toutes les cartes. Mais le but était différent, c'était afin de créer de nouveaux decks ! Ce que vous dites, c'est que vous aimeriez que chacun ait quelque chose d'unique qu'on ne peut partager avec personne d'autre, n'est-ce pas ?*

**Richard Garfield :** Oui, et cette idée a engendré beaucoup de choses épatantes. Je n'avais pas ressenti un aussi bel enthousiasme en développant un jeu depuis *Magic*. Car il y avait tant à découvrir autant côté design que côté joueurs ! Un bon exemple, c'est qu'il nous semble très inhabituel que tous les joueurs aient des outils différents. Mais quand on regarde le monde du sport, c'est pourtant ce qui crée autant d'intérêt : les gens comparent les équipes, les différents éléments qui les composent pour affirmer quelle est la meilleure équipe. Et elles ont toutes cet éventail de forces et faiblesses qui nous conduisent à une infinité d'analyses afin de prédire lesquelles seront victorieuses, à quelle fréquence elles devraient gagner, ce qu'elles auraient dû faire pour l'emporter. Et ça a tellement de profondeur ! Tandis que dans les jeux de plateau ou de cartes, typiquement le principe veut que tout le monde ait les mêmes outils. En quelque sorte, *Keyforge* nous a permis d'avoir un peu de cette incroyable profondeur que l'on trouve dans la sphère sportive.

**Reyda :** *Mais puisque vous avez pensé à un deck composé aléatoirement, je fais partie des personnes qui se demandent pourquoi vous avez tenu à en faire un jeu physique plutôt qu'un jeu informatisé où il est autrement plus facile de faire intervenir l'aspect aléatoire. Qu'est ce qui vous a convaincu en faveur d'une édition traditionnelle ?*

**Richard Garfield :** Eh bien mon cœur bat toujours en priorité pour les jeux de plateau, de cartes auxquels on peut jouer ensemble autour d'une table ! J'entends bien que cela puisse sembler ridicule d'avoir attendu que la technologie soit capable de concrétiser mon idée, alors que cela aurait été possible de manière informatisée depuis un moment déjà. Ceci dit, j'ai tout de même travaillé sur des jeux en version numérique où le joueur est dans une position unique. C'était une idée assez singulière qui posait ses problèmes propres. Mais c'est une question légitime, pourquoi, me direz-vous, un jeu de cartes concret avant tout ? D'abord, pour une raison similaire : ce n'est pas si simple de faire fonctionner l'idée en version digitale, les difficultés résident plus dans l'aspect social. On se demande « pourquoi est-ce conçu ainsi ? J'ai encore besoin d'apprendre de nouveaux trucs !? » ; avec un jeu de cartes classique, même sortant de la norme, c'est tout de suite plus facile à comprendre : j'ai un deck. Il a un nom unique. Et je ne peux le mélanger avec d'autres cartes car il est unique. C'est ça la nature du jeu. Une version digitale comporte des obstacles de nature sociale, je pense. Pas des obstacles de nature technologique.

**Keyforge *nous a permis d'avoir un peu de cette incroyable profondeur que l'on trouve dans la sphère sportive.***

**Reyda :** *Quand l'idée vous est venue, à quel genre de public pensiez-vous ? Vouliez-vous vendre ce jeu à des joueurs plus jeunes, plus vieux, à des anciens de Magic qui souhaiteraient quelque chose de neuf ? Est-ce que vos jeux s'adressent à une cible particulière ?*

**Richard Garfield :** Habituellement, je conçois des jeux pour moi-même ! En tant que designer, je fais en sorte que le jeu m'intéresse ! Je suis moi-même bon public : j'aime jouer avec un large éventail de joueurs. J'apprécie jouer avec des gamins, avec des personnes plus âgées, des gens qui ont le jeu comme hobby, et ceux qui sont complètement en dehors. On peut imaginer mes standards limités mais je travaille pour plaire à un éventail le plus large possible. La personne pour qui j'ai conçu ce jeu, dans ce cas, est probablement celle qui aime les jeux de cartes à collec-

tionner mais qui n'aime pas construire des decks, trouve cela trop intimidant ou difficile. La construction de decks est l'élément sur lequel les gens critiquent ce que je fais sur *Keyforge*, qui est une réponse à ce qui fait défaut à *Magic*, et qui est parfois pris comme une tentative de réparer *Magic* - ce n'est pas le cas, parce que *Magic* fonctionne très bien, et j'en suis très content. Et les gens qui aiment *Magic* ne se trompent pas, eux qui aiment construire leurs decks, utiliser toute leurs cartes, je trouve ça génial. Mais il y a des tas de gens dont ce n'est pas la tasse de thé, pour qui le deck building c'est un peu trop d'efforts, qui ne sont pas trop là-dedans. Et eux sont certainement mon cœur de cible.

**Reyda :** *C'est intéressant car j'ai pu discuter avec des joueurs de* Keyforge *qui aiment vraiment le concept, certains d'entre eux sont très bien classés, et il n'apprécient pas particulièrement le deck building, ce qui est surprenant car ils ont tous joué à d'autres jeux de cartes, mais l'aspect construction des jeux de carte les a déçu car arrivé à haut niveau de compétition, tout le monde construit finalement les mêmes decks, ils se rendent à des tournois et sur 20 participants, 15 d'entre eux jouent des decks identiques, ce qui les à conduit à progressivement arrêter le jeu compétitif en faveur de* Keyforge*. Mis à part ce concept sans deck building, y a-t-il autre chose que vous vouliez mettre dans* Keyforge *que vous n'aviez pas pu intégrer dans vos jeux précédents ?*

***il y a des tas de gens pour qui le deck building c'est un peu trop d'efforts***

**Richard Garfield :** Oui, sans doute beaucoup de choses, car *Keyforge* a été conçu si longtemps après *Magic*. En réalité, *Keyforge* aurait pu être désigné dès le début pour être un jeu informatique. Bien sûr, il a été conçu comme un jeu papier, mais tout a été pensé pour qu'il soit adaptable en version digitale, ce qui n'a jamais été le cas de *Magic* - il fut très difficile d'obtenir une version informatisée valable de *Magic*... Ce n'est pas le cas pour l'instant de *Keyforge* mais c'est quelque chose que je souhaiterais pour le futur. J'aimerais voir un monde où les joueurs pourraient mettre leur deck en ligne, y jouer les decks qu'ils possèdent en version physique, et même se procurer des decks en version digitale pour les imprimer et s'amuser avec, je crois que ce serait merveilleux. Et sa conception s'y prête. Sinon, il contient de petites, très légères simplifications par rapport à la façon dont fonctionne *Magic*, pour qu'il soit compris plus vite et touche une plus grand nombre de joueurs, qui n'auraient pas besoin de choses comme consulter une somme d'erratas, ce genre d'obstacles.

**Reyda :** *Ce qui m'a surpris la première fois, que j'ai essayé, c'est l'absence de ressources. Pas de terrains ou équivalents. Ces éléments qu'on pose sur le terrain pour augmenter sa « courbe de puissance », comme on dit. Pourquoi avoir retiré cet élément-clef de beaucoup de jeux de cartes ?*

**Richard Garfield :** En effet, c'est une observation intéressante ! Une des explications, c'est que le jeu risquait de se rapprocher plus de *Magic* que je ne le prévoyais. La raison pour laquelle *Magic* possède une « courbe de puissance » en mana et des coûts différents pour les cartes c'est parce que si un joueur n'aime pas une carte, il n'est pas obligé de la jouer. Si vous imprimez une carte qui est trop mauvaise, elle est bonne pour la poubelle. Et si vous imprimez une carte trop avantageuse, alors tout le monde se sentira obligé de jouer avec - et ceci mine une des principales qualités de *Magic* : la variété. Maintenant si vous concevez un jeu où l'unité n'est pas la carte, mais le deck, tout est différent. On peut alors faire en sorte qu'il existe des cartes qui soient pas mauvaises, mais de second rang. Elles semblent désavantageuses, mais on ne peut pas choisir de les ignorer, de ne pas les jouer : elles font partie du deck. Quand j'ai démarré le design, je m'attendais à accepter plus largement ce fait, qu'on parcoure le deck en voyant ces cartes étant d'apparence désavantageuse, mais au fil de la création, on a décidé que toutes les cartes constituent un avantage, même si leur portée était différente, ce qui fait qu'on n'avait plus besoin du concept de mana. L'autre chose que la mana apporte, qui est très bien pour *Magic* ou bien *Hearthstone*, c'est qu'elle amène le jeu sur un arc excitant où l'action devient de plus en plus sauvage à mesure que

le jeu progresse. Avec *Keyforge*, nous avons réalisé que ce n'était pas nécessaire, vous avez déjà cet arc car l'aire de jeu se remplit avec des créatures et effets au fur et à mesure que vous les jouez. L'état du jeu évolue sans ce besoin d'augmenter l'éventail de cartes que vous pouvez jouer. Ce fut une longue réflexion au cours de laquelle on a beaucoup cogité ! J'avais démarré avec l'idée que l'éventail de puissance des cartes serait dingue, mais ça s'est conclu sur l'idée qu'il devait être un peu plus restrictif. Et pour en avoir un aperçu, qui ressemblent un peu au coût des cartes, voilà pourquoi certaines vous donnent un bonus lorsque vous les jouez : c'est un petit peu mon petit substitut au coût en mana. Cela semble peu, mais il me semble que ça fait le boulot.

**Reyda :** *Beaucoup de joueurs ont été étonnés par ce système où l'on donne un choix au joueur concernant la maison qu'il active en commençant son tour. D'où vient cette idée ? L'avez-vous empruntée à un autre jeu ?*

**Richard Garfield :** Vous savez, je joue à beaucoup de jeux, je les admire, ils me font cogiter. Et je ne peux pas dire que ça ne vient pas d'un autre jeu, mais impossible de savoir lequel. Je suis influencé par tout ce à quoi je joue, alors parfois je peux reconnaître mes inspirations, parfois je ne peux pas. Mais je suis très content de cette mécanique - il est possible qu'elle soit issue d'un coin de ma tête ou bien d'ailleurs. J'admets être influencé, et peut être que quelqu'un, je ne sais pas qui, l'a inaugurée avant moi.

***Pour la question de ce qui est advenu de l'algorithme, je crois bien que je n'ai pas la réponse.***

**Reyda :** *Désolé, j'ai utilisé le mot « emprunter » [borrow en anglais ndt] qui a peut être une connotation négative, je pensais à une sorte d'inspiration...*

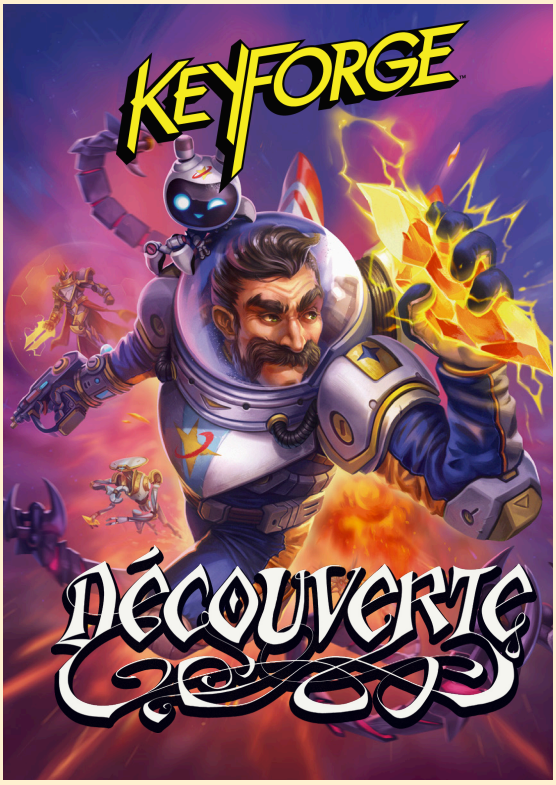
**Richard Garfield :** Ah, il n'y a pas d'offense, j'accepte le fait d'adopter les idées d'autrui ! Et quand je le fais, je les crédite, et j'espère bien que d'autres utilisent mes idées et se laissent inspirer par elles. Et si cela leur convient, eux aussi ont juste à me créditer ! Je vois beaucoup les jeux comme, du temps où j'étais mathématicien, je voyais les mathématiques : cela ressemble beaucoup à un effort collectif car tout le monde travaillait à l'unisson en utilisant les théories de chacun d'entre nous. La ressource qui semble avoir le plus de valeur pour un mathématicien n'est pas de posséder quelque chose, mais d'être crédité.

**Reyda :** *Un des joueurs français très bien classé m'expliquait que la plupart du temps il devait jouer son deck 60, 70 fois pour savoir exactement comment les combos fonctionnaient. Il m'a fait part de son excitation à chaque fois qu'il ouvrait un nouveau deck car il savait qu'il devait prendre son temps pour le maîtriser et reconnaître ce qu'il y avait de fort en lui. Est-ce un effet inattendu de l'algorithme de* Keyforge *ou bien cela était-il planifié ?*

**Richard Garfield :** C'était attendu, c'est venu naturellement avec notre algorithme : c'est dû en partie à la façon dont a désigné les cartes pour faire en sorte qu'elles aient pas mal de moyens de s'affecter les unes les autres, à différents degrés. A propos de ce joueur, il pratique exactement comme je l'avais souhaité, il est ce genre de personne, qui va chercher à obtenir tous les effets contenus dans chaque deck, unique et long à maîtriser. Et c'est un truc des plus agréables dans ce genre de loisir, d'arriver à contrer cette culture, cette école de gens qui tiennent à vous expliquer comment jouer. Car chaque deck étant différent, ils ne peuvent être maniés de la même façon. Les « Tu dois jouer ainsi, les gens font ça, oh, et tu dois prendre ce deck, Il faut que tu fasses exactement ceci »... Si on s'attelle sérieusement à la pratique d'un jeu, il y aura des avis d'experts. Et je n'ai aucun problème avec ça, mais je préfère les avis qui laissent aux participants des pistes à explorer. Et c'est ce que je constate dans *Keyforge*, il y aura des avis sur comment jouer, mais beaucoup plus de liberté car ces avis ne savent pas exactement quels outils le joueur a à sa disposition.

**Reyda :** *Une autre chose qui m'interpelle : dans la plupart des jeux, le but est de tuer quelqu'un - je veux dire l'adversaire ou ses créatures ! Amener la vie de son vis-à-vis à zéro est l'objectif de la plupart des jeux de cartes. Comment vous est venue l'idée de collecter de l'Aombre et de forger des clefs ?*

**Richard Garfield :** Après réflexion, ça m'est venu dès le début. Je voulais créer quelque chose de constructif plutôt que de destructif. Mais je voulais qu'il y ait une interaction. Ce que j'aime percevoir dans les jeux, c'est une interaction où ma position peut affecter la vôtre. Et ça marche bien pour les jeux à deux - mais compliqué en multijoueurs car cela peut devenir beaucoup trop politique. Les jeux à deux peuvent proposer des effets variés, mais




tendent à rendre les effets destructifs. Je voulais éviter l'approche classique et voir si je pouvais faire quelque chose où vous pouvez construire, tout en restant interactif. C'est ainsi qu'on atteint un jeu qui, bien sûr, contient du combat et des conflits, mais où l'objectif est positif. Il a fallu recadrer un but négatif, qui par exemple faisait en sorte que quand on accumulait tant d'Aombre, on infligeait une grosse quantité de dommages, on a dû en débattre. Mais les testeurs ont préféré un but positif qui contrastait avec l'idée de bataille. Oui, il y a une histoire, une réflexion derrière ces choix, le niveau d'interaction et le cheminement entre interaction destructive ou constructive.

**Reyda :** *Keyforge possède des extensions, je voulais savoir si vous aviez travaillé dessus, si vous aviez plutôt planifié, façonné des idées pour plus tard, comment avez-vous procédé ?*

**Richard Garfield :** J'ai bien entendu désigné le set original, et je pense avoir conçu les deux premières extensions, mais assez tôt j'ai cherché à me mettre dans une position où d'autres personnes partagent ce savoir faire, car ça allait être beaucoup de travail et d'implication, d'attention pour une culture où je n'aurais pas eu le temps de m'immerger assez longtemps. Mais je voulais être sérieusement impliqué dans ces deux premier sets, car la façon dont elles fonctionneraient allait être très important pour le jeu. On aurait pu imaginer des sets où de plus en plus de cartes seraient ajoutées au total, sans jamais introduire de nouvelles maisons. Ou encore, où l'on changerait l'intégralité des maisons à chaque fois. Toutes ces décisions étaient cruciales pour la santé à long terme du jeu, et je voulais prendre part à ces décisions. Je ne peux pas dire que j'ai créé l'intégralité des deux premiers sets, mais il est probable que j'ai été moins impliqué dans les deux qui ont suivi. J'étais plutôt dans l'évaluation critique, un peu dans le design, et la plupart de mes idées, directives et réflexions sur le jeu étaient consignées dans des fichiers que d'autres ont pu explorer. Il y a donc une quantité de travail original qui fut réalisée indépendamment de mon fait.

**Reyda :** *Désolé de vous poser cette question, mais à un certain point le jeu a ralenti à cause de cette histoire de perte d'algorithme avant de renaître chez Ghost Galaxy. Comment avez-vous surmonté ça, et avez-vous une idée des causes ?*

**Richard Garfield :** Chris Petersen était à la tête de Fantasy Flight Game lorsque je lui ai présenté le concept de *Keyforge*, j'ai pris un vol pour le Minnesota pour lui en faire la démonstration, et nous nous sommes immédiatement entendus. Il a aimé le concept, il l'a supporté, le jeu existe en grande partie grâce à lui. Au moment où il y a eu ce problème technologique, il avait déjà quitté la compagnie. Et il est justement parti pour une raison : il a été tellement séduit par le concept de *Keyforge* et ce que ça augurait, qu'il est parti créer sa propre société pour pouvoir imprimer ce type de jeu efficacement. FFG, bien sûr, avait et éditait toujours le jeu, mais leur société n'était pas conçue pour faire ça, même s'ils ont réussi à y parvenir. Pour la question de ce qui est advenu de l'algorithme, je crois bien que je n'ai pas la réponse. J'ai entendu beaucoup d'histoires. Il y a des rumeurs, comme quoi un employé mécontent l'avait saboté, plausible vu que c'était l'époque où la compagnie était vendue à Asmodée. J'ai entendu aussi parler de Ransomware [prise d'otage des données par des pirates informatiques, ndt], c'est possible ! Car cela semble improbable qu'on puisse perdre cet algorithme accidentellement : on se dit que quelque chose a dû arriver. Mais je n'ai pas cherché plus loin. Je ne connais pas le fin mot de l'histoire, mais je sais que le jeu n'a pas été aidé par l'arrivée du Covid. Comme je l'ai mentionné plus tôt, le jeu aurait pu être joué de façon digitale puisque son design s'y prêtait, et je crois que les choses se seraient passées différemment si cette voie avait été poursuivie, à cause du Covid. Si ce dernier a aidé certains pans de l'industrie du jeu, il a porté un coup très dur, difficile à encaisser aux titres qui étaient très orientés communauté et impliquaient de grands rassemblements comme *Keyforge*. C'est un peu décrit de façon désordonnée, mais c'est dans ces circonstances que le jeu est passé de FFG à Ghost Galaxy, la compagnie de Chris Petersen.

**Reyda :** *Oui, bon nombre de jeux de cartes ont connu des temps difficiles durant le Covid, où l'on ne pouvait pas se réunir pour jouer. Et ce sont les jeux digitaux qui ont profité de ce boom,*

*en effet. Je me demandais si aujourd'hui vous travaillez toujours avec Ghost Galaxy ?*

**Richard Garfield :** Oui, mais de façon épisodique. Je revois Chris d'un mois à l'autre, on discute, il me demande mon avis sur certains sujets, mais pas sur *Keyforge* en particulier, plutôt sur d'autres projets sur lesquels nous pourrions travailler, parfois des idées sur la direction générale que prend *Keyforge*. Mais c'est 75% pour socialiser et 25% pour ces choses sur lesquelles ont pourrait bosser dans le futur. Donc une implication légère.

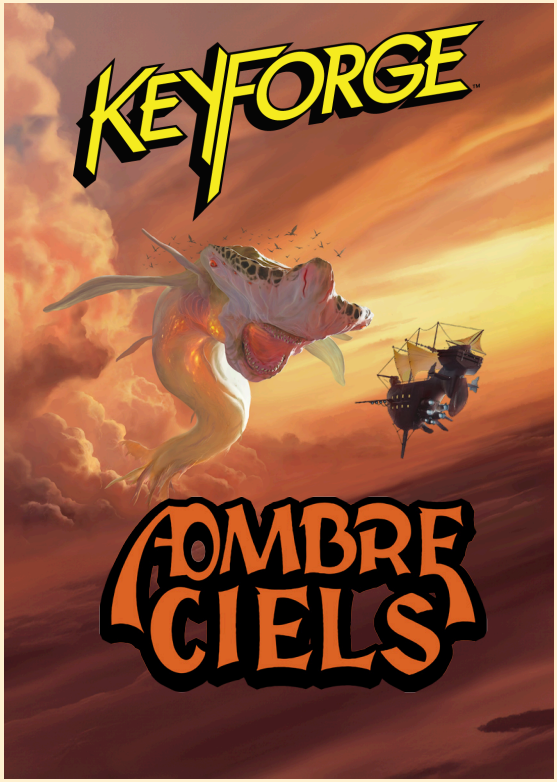
**Reyda :** *Ce n'était pas une question totalement au hasard, car il y a un petit moment vous avez réapparu dans* Magic *en concevant une extension alors que personne ne s'y attendait. Pensez-vous pouvoir faire de même pour* Keyforge *et faire un comeback pour une extension ? Est-ce envisageable ?*

**Richard Garfield :** Absolument ! J'adorerais, ce serait vraiment fun. Je suis certain que Chris encouragerait cette idée. Trouver le bon moment pour ce faire serait un peu un casse-tête mais si l'opportunité se présente et que je suis entre deux projets, c'est quelque chose que j'aimerais car je trouve ça vraiment amusant de bosser sur des jeux qui ont déjà une audience, comme *Magic* ou *Keyforge*, car on a un feedback si immédiat, on sait tout de suite si on a fait du bon boulot. Car quand vous créez un nouveau jeu, vous n'en avez aucune idée jusqu'au moment de sa sortie ! Vos play testeurs peuvent vous convaincre qu'il est bon, vous pouvez vous en auto persuader, mais vous ne savez rien de son devenir avant qu'il n'arrive entre les mains du public ! Avec un jeu aussi mûr que *Magic* ou *Keyforge*, vous pouvez concevoir une carte, une mécanique, et voir l'étincelle de toutes ces possibilités pétiller dans les yeux des gens, c'est amusant et très gratifiant de bosser sur ces jeux-là.

**Reyda :** *En tant que game designer, vous créez des jeux depuis si longtemps. Est-ce que les choses sont plus difficiles avec les standards modernes ? Avec internet, les forums, est-il plus difficile d'équilibrer un jeu aujourd'hui ? Car même si vous avez vos play testers, il y a une armée au-dehors, sur internet, qui est capable de trouver les failles et fragiliser l'équilibre d'un jeu.*

**Richard Garfield :** Alors, j'aime les communautés. Réfléchir à propos des jeux. Sincèrement, ça m'apporte beaucoup de joie. Avant d'être un designer de jeux professionnel, j'ai parcouru des ouvrages sur le Bridge, le Go, le Pente et le Scrabble et certains de ces jeux, je les ai pratiqués peu de temps, mais j'ai toujours adoré lire ce que des penseurs sérieux avaient à dire à propos d'eux. Ceci étant dit, je pense que pas mal de ces communautés peuvent être frustrantes car elles n'ont pas toutes le profond respect que, je pense, on devrait avoir pour les jeux en général. Les jeux sont complexes, avec beaucoup de profondeur - et si ce n'était pas le cas, il n'y aurait pas de raisons de s'y intéresser. C'est pour cela que des jeux comme les échecs ont des centaines d'années d'analyse derrière eux, et personne ne peut dire qu'il en détient toutes les réponses. Mais les gens de nos jours, vous leur présentez un jeu de cartes, ils diront qu'ils ont réponse à tout alors qu'ils sont dans l'erreur la plupart du temps. Ils peuvent avoir de bonnes idées, mais elles sont toujours contenues dans ce cadre du « il faut jouer de cette façon, sinon vous avez tort ». Et un des problèmes étant que c'est peut-être potentiellement la bonne façon de jouer - et ça signifie que si quelqu'un veut combattre ces affirmations, il doit exceller dans une autre façon de jouer. Et c'est un gros challenge de défier ces premières personnes qui jouent dans ce qui n'est pas forcément la meilleure façon, mais qui le font plutôt très bien. Ce débat est intéressant ! Et ça laisse peu de place pour ces joueurs-là. Je veux dire, c'est parfois ridicule, j'ai travaillé sur un jeu pendant peut-être quatre ans entouré de près de 100 personnes. Et quand il a été joué la première fois, à mi-chemin de la première partie, des pros viennent donner leur avis sur l'équilibrage. Mais bien sûr ! N'est-ce pas déjà ridicule de prétendre comprendre le jeu en milieu de première partie plutôt qu'après ? Cela ne veut pas dire que le jeu n'a pas de problème. Il y aura toujours des soucis d'équilibre, mais les gens ont beaucoup trop confiance en ce

***Cette histoire d'équilibrage fait vraiment résonner une corde en moi***



qu'ils croient savoir ! Cette histoire d'équilibrage fait vraiment résonner une corde en moi, alors laissez-moi aller plus loin car ce que les joueurs recherchent dans l'équilibre n'est pas constant non plus : certains croient qu'on doit équilibrer un jeu pour les «top players», et je considère que c'est un vrai problème. J'ai joué à trop de jeux, restant assis devant en ayant le sentiment qu'ils seraient sans doute très fun si j'y investissais énormément de temps, mais qu'ils n'était pas amusant pour les personnes le découvrant pour la première fois. Ainsi, l'équilibre doit concerner les débutants, comme les intermédiaires, comme les experts, et couvrir une grande variété d'éléments. Et pour illustrer ce propos, à *Magic*, il y avait une carte que je jouais qui sabotait le jeu de mes adversaires, et les gens maintenaient qu'elle n'était pas si forte que ça. Parce que les pros, vous voyez, incorporaient toujours plusieurs façons de se débarrasser des enchantements. Mais les joueurs occasionnels ne le faisaient pas, et cette carte sabotait leurs parties. Alors on obtient cette carte qui détruit la partie des joueurs lambda et que les experts ne jouent même pas car elle n'a pas de valeur dans leur jeu. Voilà pourquoi vous avez besoin de plusieurs types d'équilibres à destination de différents publics. C'est dans les faits très compliqué. Les jeux de carte ont bien plus de profondeur, et leur public de variété qu'on ne veut bien leur en accorder.

**Reyda :** *En effet, ne tenir compte que des besoins des joueurs du haut du classement n'est pas la meilleure solution pour attirer plus de monde vers un jeu... Ça semble logique. Parmi les dernières questions, quels sont les derniers jeux que vous aimez pratiquer ces temps-ci ?*

**Richard Garfield :** Concernant les jeux papier, le plus récent - et j'en pratique pas mal - c'est *Blitzkrieg*, un wargame pour deux personnes. C'est très rapide, très élégant, je le recommande chaudement, je le trouve amusant. Et côté informatique, je joue à *Quad Radius*, qui est une sorte de jeu de plateau numérique, il est désormais disponible gratuitement. Il a été conçu en 2004 je crois ? J'adore son design, mais son créateur n'a pas réussi à gagner sa vie avec, alors il l'a laissé partir et des fans l'ont récemment remis sur pied. C'était agréable de le redécouvrir en quelque sorte. Essayez-le donc !

**Reyda :** *Merci d'avoir répondu à toutes ces interrogations, c'était vraiment un plaisir. Si vous aviez un message pour les personnes qui n'ont jamais essayé Keyforge, qui hésiteraient à ouvrir une boîte, que leur diriez-vous ?*

**Richard Garfield :** Eh bien, je crois que j'ai d'abord envie de répondre à une question, que d'un côté je suis soulagé de voir que vous ne m'avez pas posée car on me l'impose systématiquement, à chaque fois. De l'autre côté, je crois que c'est important que je me la pose moi-même, qui est de savoir de quelle façon les decks sont équilibrés à *Keyforge* - et je suis certain que vous connaissez suffisamment le jeu pour savoir que c'est une fausse question car à *Keyforge* les decks ne sont pas équilibrés. Il y a un certain degré d'équilibre induit par le design des cartes, nous en parlions tout à l'heure, mais c'est pur hubris de penser qu'on peut l'équilibrer parfaitement. Cela nous ramène à cette conversation sur l'équilibrage : dès que vous tentez d'introduire de l'équilibre dans un système comme celui-ci, vous mettez en compétition la variété avec votre envie d'équité. Et plus le système devient équitable, moins vous avez au final de variété - c'est un constat réaliste - et malgré cela, in fine, les gens diront que ce n'est pas assez équilibré. Alors à la place on a fait le choix de decks différents et funs. Et la façon de rendre ça équitable, c'est la façon dont les joueurs jouent les uns contre les autres. Et je mets ce sujet sur la table car il est important de comprendre que les decks ont tous une puissance variable. Pour votre deuxième point, concernant les joueurs curieux de découvrir *Keyforge* : vous n'avez pas besoin d'acheter beaucoup de cartes. Vous n'avez pas besoin d'acheter beaucoup de decks ! Procurez-vous en quelques uns, et vous pourrez les rejouer à l'infini, et passer un bon moment ! Si vous en voulez plus, cela vous offrira plus de diversité : il y a là une somme incroyable de possibilités. Chaque deck est censé être un trésor. Je recommande de se lancer avec une attitude qui consiste à se dire qu'un deck va m'apporter beaucoup d'heures de jeu, plutôt que je vais jouer ce deck une fois puis m'en procurer un autre. Voilà !