



Gamebookstore

guide pour les auteurs

Table des matières

Introduction	1
Une histoire à choix multiples	2
A. Le déroulement	2
B. La fréquence des choix	2
C. Le nombre de choix	2
D. Les liens	2
E. La forme de l'histoire	4
F. Le système de marque-pages	4
Les étapes de la création	5
A. Trouver le thème	5
B. Documentez-vous	5
C. Dessinez une carte	5
D. Créez une grille de paragraphes	5
E. Écrivez en traçant les branches de votre arborescence	6
F. Jouez à votre propre aventure	7
L'inventaire	8
A. Un outil utile	8
B. Un outil facultatif	8
C. Les types d'objets	8
Les combats	9

A. Un gameplay interactif	9
B. Les limites du combat	9
C. Un outil facultatif	9
D. La fluidité des combats : notre expertise	9
La fiche du personnage	11
A. Les caractéristiques	11
B. Notre expertise	11
Tests	12
A. Les épreuves au long du parcours	12
B. Notre expertise	12
Votre univers	13
A. Une liberté totale	13
B. La définition de l'univers	13
C. Le plagiat	13
Liberté d'expression et contenu choquant	14
A. Les limites	14
B. Les possibles	14
Taille de l'histoire	15
A. La satisfaction du lecteur	15
B. Les limites	15
Les moments cruciaux	16
A. La publication sur réseaux sociaux	16
B. Des passages travaillés	16
Conclusion	17

Introduction

Ce guide a pour but de vous aider dans la rédaction de votre GameBook. Nous vous donnons des conseils techniques et des indications purement formelles qui n'affectent en rien votre liberté créatrice. Notre objectif est le plaisir du lecteur : son expérience doit être riche en émotion. Le lecteur doit se sentir impliqué dans l'histoire, voir à travers les yeux du héros, être complètement en phase avec ses sentiments. Le but de The GameBook Store est de populariser le jeu de rôle, quel que soit son univers. Cela passe par la découverte de nouveaux talents qui seront mis en avant sans cesse. C'est pourquoi notre vision est avant tout tournée vers les auteurs : nous recherchons des œuvres ayant un intérêt littéraire.

Ainsi, l'identité de notre maison d'édition repose sur la qualité des livres que nous publions. Et pour être sûrs que nos auteurs sont dans de bonnes conditions au moment où ils écrivent leur ouvrage, nous les accompagnons en permanence et avons des rendez-vous fréquents avec eux, pour leur apporter notre aide. Ainsi, dans la collaboration entre l'auteur et GameBook Store, nous jouons un rôle de support quotidien.

Vous trouverez donc ci-dessous le premier document d'aide aux auteurs : le cahier des charges. Celui-ci donne les grandes lignes à respecter pour produire un bon GameBook, mais surtout, vous montre l'étendue des possibilités qui s'offrent à vous. Vous trouverez en annexe des cartes, des exemples d'histoire et des liens qui pourront vous être utiles pendant la rédaction. N'oubliez pas que vous pouvez nous contacter à tout moment pour obtenir des informations. Bonne lecture !

Une histoire à choix multiples

A. Le déroulement

La particularité du GameBook est qu'il se découpe en paragraphes rythmés par des choix influençant le cours de l'histoire. Le lecteur se retrouve donc fréquemment face à des choix qu'il devra faire pour poursuivre son aventure. S'il fait les bons choix, il parviendra à la fin de l'aventure en ayant réussi sa quête. S'il fait les mauvais choix, il fera des détours, et ne parviendra peut-être pas à la fin de l'aventure.

B. La fréquence des choix

Il n'existe pas de règles précises concernant le rythme auquel le joueur fait des choix. Toutefois, pour que la lecture soit agréable, il est recommandé de ne pas dépasser les 1000 mots entre deux choix, sauf exceptions (moments cruciaux de l'histoire). A l'inverse, les choix trop fréquents, qui surviennent après très peu de narration, sont aussi à proscrire. Certes, des paragraphes très courts ponctués de choix peuvent parfois s'enchaîner pour apporter de la fluidité à la lecture, mais il ne faudrait pas que le GameBook soit composé uniquement de petits paragraphes. Par conséquent, pour trancher, mettez-vous à la place du lecteur.

C. Le nombre de choix

Les choix qui surviennent à la fin d'un paragraphe peuvent être très variés. Vous pouvez donc avoir 10 options possibles, ou bien n'en avoir qu'une. Nous n'avons pas réellement de limite quant aux choix possibles. Pour autant, nous vous recommandons d'agir avec modération : ne pas perdre le lecteur dans un panel trop vaste, et ne pas vous faire trop dirigiste en réduisant le champ des possibles à un ou deux choix. Encore une fois, vous êtes la personne la mieux placée pour juger : certaines situations impliqueront plus de choix que d'autres.

D. Les liens

Comme vous le savez, l'histoire fonctionne par des liens qui traduisent des rapports de cause à effet. Et comme il y a plusieurs types d'actions, il y a aussi plusieurs types de liens. Ici vous trouverez une liste exhaustive des liens possibles à la fin des paragraphes. Inutile de

connaître tous ces types de liens pour créer un GameBook. Il s'agit juste pour vous d'avoir le panel des possibilités qui s'offrent à vous pour rendre votre histoire interactive.

- **Les liens de page** : ce sont les seuls liens qui permettent de passer d'une page à une autre. Ils n'impliquent que le fait de tourner la page. Ces liens peuvent dépendre de plusieurs facteurs :
 - Les liens libres : pas de conditions
 - Les liens « mémoire » : si le joueur a déjà fait ce choix, s'il est déjà allé dans ce lieu, il se peut que le lien de page devienne un lien bloqué.
 - Le lien « objet-clé » : si le joueur dispose de l'objet clé dans son inventaire, le lien est un lien de page, sinon, c'est un lien bloqué. Il faut donc que le lien soit lié à l'inventaire.
 - Le lien « notes d'aventures » : le lien est un lien de page si le héros a la note requise, sinon, c'est un lien bloqué. Autre manière de procéder : une fenêtre pop-up apparaît et le joueur doit rentrer lui-même le mot de passe grâce au clavier virtuel.
 - Le lien « caractéristique » : le lien est bloqué ou débloqué selon une caractéristique du personnage. Exemple : si vous avez plus de 10 points de vie, vous pouvez vous rendre à la page 234.
- **Les liens de combat** : ils emmènent sur une page où est lancé le module combat. Dès que le combat est fini, on est renvoyé à la page texte avec les liens de pages.
- **Lien de test** : comme les liens de combat, ils apparaissent sur des pages textes, et avant d'être activés, les liens de page sont bloqués. Ils font apparaître une fenêtre pop-up, et une fois le test terminé, on retourne sur la page texte.
- **Liens de commerce** : ils apparaissent dans les boutiques ou lorsque le héros rencontre un marchand. Ils servent à acheter des objets et se trouvent donc devant chaque objet achetable. Ils ont une influence directe sur l'inventaire tant au niveau argent qu'un niveau des objets. Il existe des objets que l'on peut acheter autant de fois qu'on veut, et d'autres qu'on ne peut acheter qu'une fois. Le prix de l'objet est indiqué dans le texte de l'objet, qui précède le lien commerce.
- **Liens bloqués** : ils apparaissent lorsqu'une page est bloqué pour différentes raisons. Soit il s'agit d'une page à laquelle on ne peut accéder qu'avec un objet clé, soit il s'agit d'une page à laquelle on est déjà allé et à laquelle on ne peut pas retourner, soit il s'agit d'une page qui nécessite que l'on fasse un test pour déterminer les choix possibles. Il peut aussi

s'agir d'un lien commerce bloqué, et donc d'un objet que l'on ne peut acheter, faute d'argent, ou parce qu'il s'agit d'un objet unique qu'on a déjà acheté.

E. La forme de l'histoire

Certaines histoires sont linéaires, et d'autres ont des formes complètement différentes. Autrement dit, il y aura des histoires où il sera impossible de revenir en arrière, avec des liens de page bloqués une fois que les pages en question auront été visitées, et d'autres histoires où les liens de pages ne seront pas bloqués, ce qui permettra au héros de se balader dans l'univers selon son bon vouloir.

F. Le système de marque-pages

Le joueur de votre GameBook pour enregistrer sa progression grâce à un système de marque-pages. Le nombre de marque-pages à sa disposition dépendra du niveau de difficulté choisi. S'il s'agit d'un novice, il aura par exemple le droit à 20 marque-pages, lui permettant à tout moment de retourner aux pages marquées.

Les étapes de la création

A. Trouver le thème

La première chose à faire avant de vous lancer dans l'écriture de votre GameBook est évidemment de trouver le thème de l'ouvrage. En trouvant ce thème, vous saurez à quel public vous vous adressez, et comment toucher votre cible.

B. Documentez-vous

Si vous partez sur un GameBook ayant un thème bien précis, par exemple les guerres napoléoniennes, nous vous recommandons de vous documenter un maximum pour que votre histoire soit la plus intéressante possible.

C. Dessinez une carte

La carte vous permettra de fixer votre univers et tous les détails qu'il comprend : monstres, adversaires, obstacles, objets, reliques, lieux, rencontres, pièges, PNJ, etc.

La carte ne doit pas être une arborescence de tous les choix possibles, mais c'est le schéma de votre aventure, l'étape qui précède l'arborescence des choix. Indiquez le point de départ et le but du héros. Tracez ensuite tous les chemins que vous désirez, incluant ceux qui ne mèneront nulle part ou qui obligeront le héros à rebrousser chemin.

Lorsque vous esquissez la carte, n'oubliez pas d'inclure les points où se trouvent les objets importants et les personnages clés, mais aussi les pièges, les monstres, etc. Autre point essentiel que vous devez indiquer sur la carte : les situations où les différentes compétences du personnage entrent en jeu. Evidemment, si vous n'avez pas mis en place de système de compétences, les choses sont simplifiées. Si vous remarquez que l'une des compétences n'a presque jamais d'utilité, songez à le retirer ou à créer des situations qui lui sont adaptées.

D. Créez une grille de paragraphes

Nous n'acceptons que les documents tapuscrits, et vous conseillons donc de taper directement votre GameBook à l'ordinateur. Vous avez donc le choix entre tous les logiciels de traitement de texte que vous pouvez trouver sur votre ordinateur (Word, Openoffice etc.)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44
45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55
56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66
67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77
78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88
89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	etc.

Peut-être voudrez-vous établir une grille de paragraphes (voir ci-dessus). Les chiffres représentent les paragraphes de votre aventure. Vous pouvez choisir d'établir une grille pour vous guider, ou bien de créer une grille à laquelle vous essaieriez de vous tenir. Dans ce cas, vous pouvez vous fixer un chiffre fétiche – comme pour les Défis Fantastiques (400) ou les aventures de Loup Solitaire (350) – et ensuite allonger l'aventure jusqu'à ce que votre cible soit atteinte. Autrement, vous devez réfléchir attentivement au nombre de choix que vous proposerez dans une situation moyenne. Multipliez ensuite ce chiffre par le nombre de rencontres que vous avez désignées sur la carte. Ajoutez 50 à 100 paragraphes pour les options imprévues et le combat final, qui offre souvent plus de possibilités au héros. Si vous savez que vous succombez facilement à la logorrhée, ajoutez encore 100 paragraphes.

E. Écrivez en traçant les branches de votre arborescence

Commencez évidemment par le paragraphe 1 de votre aventure. À la fin d'un paragraphe, choisissez les numéros qui suivront les instructions « rendez-vous au... » et encerclez-les dans la grille. Biffez ensuite le paragraphe que vous venez de terminer. Ainsi, en observant les numéros déjà encadrés ou biffés, vous ne commettrez jamais l'erreur de réserver un paragraphe plus d'une fois.

Tout en écrivant, songez à faire deux choses importantes. Premièrement, reportez sur la carte les numéros de paragraphe qui correspondent aux intersections principales. Ainsi, si vous prenez une pause et souhaitez ensuite revenir sur un chemin donné, vous retrouverez le point correspondant dans votre aventure sans avoir à tout relire. Deuxièmement, tracez des arbres sur une feuille à part. Ces graphes vous permettront de visualiser la structure de votre aventure et de connaître au premier coup d'oeil les branches que vous n'avez pas encore écrites.

Vous pouvez choisir des signes spécifiques pour les paragraphes de fin d'aventure (ici le 29) et ceux qui contiennent un combat, une trouvaille ou un indice essentiel. Ce sont toutes, évidemment, des pratiques facultatives.

F. Jouez à votre propre aventure

Il est très facile de tomber dans ce piège. Vous avez complété votre œuvre et vous avez hâte de la rendre disponible, mais vous n'avez pas songé à jouer selon les règles que vous avez spécifiées. En conséquence, votre aventure est beaucoup trop facile... ou difficile.

Si vous avez choisi de créer vous même les compétences :

Lorsque vous jouez votre propre livre-jeu, incarnez le personnage théorique le plus faible. C'est la meilleure façon de remarquer les endroits où vous avez pris pour acquis que le héros serait au maximum de son Habilité ou de son Endurance. Ensuite, jouez strictement selon les règles. Si vous êtes malchanceux aux dés, subissez-en les conséquences. De cette façon, vous pouvez vous assurer que le lecteur ne sera pas forcé de tricher pour gagner. D'expérience, je peux garantir que vous aurez besoin de décroître la puissance des ennemis, ou d'ajouter des alternatives fairplay pour les joueurs faibles.

Concernant l'histoire en général :

Jouer votre propre histoire vous permettra de vous rendre compte qu'il n'y a pas de cul de sac, ou de blocage particulier. Vous aurez aussi une idée du temps qu'il faut pour la terminer, et de son niveau de difficulté. Cela vous permettra de faire des modifications pour rendre l'histoire plus lisible, plus agréable et plus fluide.

L'inventaire

A. Un outil utile

L'inventaire permet de recenser les objets que le joueur a accumulés durant son aventure. Cette inventaire peut donc contenir des armes, des runes, des potions, des pièces de monnaie et toutes sortes d'autres objets.

L'inventaire permet de déterminer les possibilités dont dispose le joueur face à une épreuve. Pour reprendre l'exemple précédant où le joueur est bloqué devant une porte : s'il a la fameuse clé, celle-ci sera notée dans son inventaire.

Il est aussi possible de considérer que le joueur a dans son inventaire un cahier dans lequel il retranscrit les informations importantes qu'il a glané. Cela peut s'avérer utile si le joueur ne se souvient plus de ce qu'il a lu 50 pages plus tôt.

B. Un outil facultatif

L'inventaire est bien pratique mais il n'a rien d'obligatoire. Si vous ne souhaitez pas introduire d'objets à ramasser ou d'équipement en particulier, inutile d'avoir un inventaire.

C. Les types d'objets

L'inventaire peut donc contenir :

- Des objets clés, qui servent à ouvrir des portes, ou plus généralement, à aller à des pages impossible d'accès sans l'objet clé.
- De l'équipement, qui modifie les caractéristiques du personnage (compétences affectées directement ou bien bonus/malus).
- Des notes d'aventures, qui servent à se souvenir de détails ou d'informations importantes.
- Des objets « cliquables », tels que les potions, qui servent par exemple à régénérer des points de vie.

Les combats

A. Un gameplay interactif

Les combats ponctuent en général les GameBooks et sont même parfois des moments cruciaux. Les combats se déroulent en général par lancer de dés : les caractéristiques du joueur et celles de l'adversaire qu'il affronte sont les variables de base de l'affrontement, tandis que le lancé de dés introduit une dose de hasard. Par exemple, le joueur a 10 en Force et son adversaire n'a que 2. Cela ne veut pas dire que le joueur est certain de terrasser son ennemi, car les lancers de dés à chaque attaque et à chaque défense peuvent changer l'issue du combat. En général, les affrontements ont lieu tour par tour : le héros attaque, l'ennemi défend, puis l'ennemi attaque, le héros défend, et ainsi de suite.

B. Les limites du combat

- Les combats sont en général des duels, mais rien n'exclut que le héros puisse avoir des adjuvants, ni que les opposants soient nombreux.
- Les combats ne peuvent pas constituer à eux seuls l'intérêt du GameBook. Par conséquent, plusieurs combats peuvent s'enchaîner dans des intervalles très courts, mais il ne faudrait pas que l'ouvrage soit une succession de combat.

C. Un outil facultatif

Certains GameBooks ne proposent pas de combat et leur qualité n'en est pas affaiblie. Les GameBooks qui ne proposent pas de phases de combat le font en général pour deux raisons :

- Soit l'histoire ne s'y prête pas
- Soit l'auteur choisit de décrire le combat plutôt que de le faire passer par des lancers de dés. Dans ce cas là, l'accent est mis sur la qualité de l'écriture plutôt que sur l'interactivité, ce qui peut s'avérer très intéressant.

D. La fluidité des combats : notre expertise

Nous apporterons notre expertise sur vos combats et sur les caractéristiques que vous souhaitez attribuer à vos personnages. Si vous le souhaitez, vous pouvez nous déléguer toute cette partie, en nous aiguillant simplement sur la difficulté pour terrasser un monstre. Par exemple, vous souhaitez que le héros se batte contre deux brigands, mais pensez que

ceux-ci ne lui donneront pas beaucoup de fil à retordre. Vous pouvez donc vous contenter de nous indiquer : page 345, combat contre deux brigands, le héros devrait pouvoir s'en sortir facilement.

La fiche du personnage

A. Les caractéristiques

Certains auteurs choisissent d'affecter une fiche de compétences à leur personnage. Cela est utile si l'auteur désire utiliser l'option combat interactif, et s'il veut aussi introduire des épreuves dans son histoire. Vous êtes totalement libre dans le choix des intitulés de vos caractéristiques, mais leur nombre est limité à 6. Vous pourrez donc, par exemple, doter votre personnage d'un score en : attaque, défense, intelligence, habilité, vol et magie. De la même manière, vous pourrez choisir d'avoir : charisme, talent, persuasion, beauté, maîtrise de soi et énergie.

B. Notre expertise

Nous apporterons notre expertise sur les caractéristiques que vous souhaitez attribuer à vos personnages. Si vous le souhaitez, vous pouvez nous déléguer toute cette partie, en nous aiguillant simplement sur le nom des caractéristiques. Nous nous chargerons de tout le reste, et prendrons en compte toutes les implications que cela peut avoir pour l'histoire.

Tests

A. Les épreuves au long du parcours

Parfois, le joueur ne doit pas seulement faire des choix : il doit aussi passer des épreuves. Par exemple : le héros arrive face à une crevasse au-dessus de laquelle il doit sauter pour poursuivre son aventure. Ici, il n'a aucun choix à faire, il peut seulement sauter. Il est alors possible de recourir au lancé de dés. Admettons que le joueur dispose d'un score de 10 en Agilité, et qu'il faut obtenir un 13 pour réussir son saut et ne pas tomber dans la crevasse : le joueur lance un dé à 6 faces, et il ajoute le résultat obtenu à son score d'agilité pour déterminer s'il passe le test ou non. S'il obtient 3 ou moins, il tombe, s'il obtient 4 ou plus, il continue l'aventure.

B. Notre expertise

Nous apporterons notre expertise sur les caractéristiques que vous souhaitez attribuer à vos personnages et sur les tests que vous souhaitez proposer aux joueurs. Si vous le souhaitez, vous pouvez nous déléguer toute cette partie, en nous aiguillant simplement sur le nom des caractéristiques et le type de tests. Nous nous chargerons de tout le reste, et prendrons en compte toutes les implications que cela peut avoir pour l'histoire.

Votre univers

A. Une liberté totale

The GameBook Store a pour ambition de populariser le jeu de rôle. Or, les histoires type heroic fantasy ne conviennent pas forcément à l'ensemble du public visé. Vous êtes donc invité à développer votre univers. Voici une liste non exhaustive des univers possibles : heroic fantasy, zombies, vampires, manga, romantique, érotique, antique, médiéval, contemporain, moderne, post-moderne, futuriste, onirique, pensionnat, sorcellerie, mutants, spatial, animalier etc.

B. La définition de l'univers

Si vous désirez créer un univers original, nous vous conseillons de fournir en même temps un guide sur votre univers contenant : les contrées, les races, les hauts faits, les personnages marquants, l'histoire, les enjeux, voire les lois. Rien de tout ceci n'est obligatoire. Ce guide servira juste au joueur afin qu'il puisse avoir des repères dans l'univers que vous aurez créé.

C. Le plagiat

C'est la première règle pour un auteur, quel qu'il soit : le plagiat est interdit. Vous pouvez vous inspirer d'univers existants sans problème. Cependant, votre création doit être totalement originale. Ceci vous sera rappelé dans le contrat que vous signerez avec The GameBook Store et vous prendrez la responsabilité en cas de poursuites pour plagiat.

Liberté d'expression et contenu choquant

A. Les limites

Le contenu de votre histoire ne dépend que de vous. Mais si vous choisissez d'écrire sur des sujets tendancieux ou qui pourraient porter atteinte aux droits d'un tiers, nous ne pourrions pas publier votre ouvrage dans notre bibliothèque. Autrement dit, vous pouvez tout à fait avoir des paragraphes/sujets érotiques, particuliers, violents etc., mais vous devez rester dans le cadre de la loi française concernant la liberté d'expression. Tous les détails concernant cette question sont explicités dans le contrat pour les auteurs.

B. Les possibles

Vous êtes totalement libres d'écrire un GameBook traitant de la période 39-45, à partir du moment où vous ne faites pas l'apologie du nazisme par exemple. Plus votre univers sera travaillé, mieux ça sera. Il vous faut juste rester dans le cadre de la loi.

Taille de l'histoire

A. La satisfaction du lecteur

Le but que vous devez viser lors de l'écriture de votre GameBook est avant tout le plaisir de la lecture. Or, si vous proposez une aventure trop longue ou trop courte, vous risquez de perdre le lecteur. D'autant plus que le prix joue un rôle dans l'évaluation de votre ouvrage. Si un lecteur paye une somme de X euros pour acheter votre livre, qui en réalité ne fait que 50 pages, il risque d'être très déçu. A l'inverse, si vous proposez une histoire si longue que le lecteur ne souhaite même pas parvenir à la fin, vous aurez manqué votre cible.

B. Les limites

De manière générale, les Gamebooks font entre 100 et 300 pages. Nous ne fixons pas de maximum car de très bons ouvrages de 1000 pages peuvent être écrits. Cependant, nous ne pourrions pas publier les livres trop courts.

Les moments cruciaux

A. La publication sur réseaux sociaux

Vous devez savoir que nous offrons la possibilité à nos lecteurs de publier la fin de leur histoire sur les réseaux sociaux comme Facebook. En effet, soit le lecteur meurt au bout de 20 pages et peut dans ce cas publier sa mort sur les réseaux sociaux, soit il termine son histoire de manière victorieuse et peut aussi, dans ce cas-là, en faire profiter ses amis.

B. Des passages travaillés

Ces passages qui peuvent être partagés sur les réseaux sociaux correspondent en fait à des moments cruciaux de l'histoire (fin ou mort). Ils sont censés laisser une bonne impression au lecteur, lui donner envie de parler de votre GameBook à ses amis, voire lui donner envie de refaire l'histoire de manière différente. Nous vous recommandons donc de travailler ces passages comme des bijoux littéraires. Certains de nos auteurs choisissent même de multiplier les moments cruciaux en offrant par exemple plus de 20 fins différentes à la même histoire. Libre à vous de faire ce que vous désirez. Quoiqu'il en soit, rien ne vous oblige à utiliser ce service, et, dans le cas où vous souhaiteriez que vos lecteurs puissent partager la fin de l'histoire sur les réseaux sociaux, nous travaillerons avec vous sur certains aspects précis (éviter les spoilers, choisir une forme spécifique pour le message partagé etc.)

Conclusion

Vous avez maintenant tous les conseils et indications nécessaires à la création d'un GameBook. Nous vous rappelons que nous sommes en permanence à votre écoute si vous rencontrez un problème, et vous invitons à nous contacter si vous avez des questions. Bon courage et bon jeu !