

Bonjour Valentin, et bienvenue dans cette rubrique « Interviews » que tu inaugures ! Tout d'abord, peux-tu te présenter en quelques mots ?

Salut, je suis Valentin XICLUNA alias le Vick-ing. Je suis l'auteur de la série *L'Alliance des Ombres* dont le premier tome *La Revanche des Ombres* est déjà disponible en boutique aux éditions *Larousse*.

Depuis quand t'intéresses-tu aux aventures dont vous êtes le héros ? Peux-tu nous raconter tes premières lectures et comment tu y es parvenu ?

Je suis passionné de jeux de société et de livres-jeux depuis mon plus jeune âge. J'ai découvert les LDVELH à l'âge de 6 ans grâce à mon grand frère qui lisait la saga d'un certain *Loup Solitaire* avec moi !

Cet amour pour la chose ludique et la lecture en général ne m'a jamais quitté. C'est d'ailleurs ce désir de fusionner les deux univers du jeu de société et de la lecture interactive qui est à la genèse de mon premier livre-jeu.

Je crois savoir que tu es aussi collectionneur. Combien de livres-jeux possèdes-tu ? Depuis quand as-tu commencé ta collection et pourquoi ?

Quand on aime, on ne compte pas !

J'ai fait un décompte cet été lors de mon dernier déménagement pour le fun, mais j'en ai acquis encore depuis... On n'arrête jamais ! Cet été, j'étais à environ 550 livres-jeux donc aujourd'hui, on est sûrement plus proche des 600. Mais ce n'est pas juste une collection, comme je dis à ma femme pour justifier de nouvelles acquisitions, c'est de l'étude de la concurrence !

Je lis énormément de livres-jeux, j'ai d'ailleurs récemment ouvert un blog pour y lister la plupart de mes retours de lectures : <https://livres-jeux-avis.overblog.fr/>

***La Revanche des Ombres* est ton premier livre interactif publié chez Larousse. Peux-tu nous en dire plus sur l'histoire et sur les mécaniques de jeu ?**

La Revanche des Ombres est un mix entre jeu de société solo et livre d'aventure à choix.

Le livre où nous jouons une super-vilaine égocentrique (style *Moi, moche et*

méchant) est bourré d'humour et de clins d'œil à la culture pop.

Il est écrit de telle manière qu'un public très large puisse s'y retrouver. Je le conseille à partir de 12 ans, mais (à l'instar des *Pixar*) il a de nombreux niveaux de lecture. Les plus jeunes n'auront pas la même vision et les mêmes références qu'un public plus adulte qui y découvrira un autre niveau de lecture et d'autres références plus subtiles !

Peux-tu nous en dire plus sur les origines du livre ? Comment as-tu eu l'idée de l'histoire ? Quelles mécaniques voulais-tu introduire ? Pourquoi est-il important pour toi ?

J'ai toujours plusieurs projets de séries en tête. Pourquoi la super-vilaine est-elle sortie en premier, un peu sur un coup de tête et de chance ? Car je voulais commencer par une série tous publics pour ma première. J'avais l'idée de faire l'inverse de la série *Superpouvoirs* en mettant en scène non pas un super-héros mais une super-vilaine. Puis, peu de temps après la fin de l'écriture du premier tome, *Moi, moche et méchant 3* sortait en salles avec un succès retentissant ! Je ne sais pas si ça a aidé à signer aussi rapidement mon livre, mais en tout cas, ça a montré que les super-vilains, c'est tendance. Même auprès des enfants !

Pour les mécaniques, clairement, je voulais supprimer les dés et rajouter des éléments ludiques qui serviraient de diverses manières dans l'aventure. L'idée de base a toujours été de proposer un nouveau genre de livre-jeu. Un produit innovant qui n'existe pas encore sur le marché et qui révolutionne les livres-jeux. Ces derniers ont très peu évolué en 40 ans en restant majoritairement sur le système du lancer de dés pour générer du hasard et des combats.

Venant du monde du jeu de société, je pense d'abord à mes mécaniques puis à comment les intégrer à l'histoire. Parfois, c'est l'inverse, je crée de toutes pièces une mécanique pour répondre à un besoin scénaristique. C'est très important pour moi de mêler livre et jeu sans oublier aussi l'aspect produit ! Le livre en tant qu'objet va lui-même servir de diverses manières inusuelles pour s'intégrer à la narration et au gameplay en général. Le livre doit avoir une utilité, sinon pourquoi faire un livre plutôt qu'un PDF ? Et, vous le verrez dans les tomes suivants, je n'ai pas fini de vous surprendre avec mes mécaniques « Out of the Box ».

En tant qu'auteur, comment écris-tu ? As-tu une routine particulière ? Fais-tu un plan très précis ou avances-tu au fur et à mesure ?

Je suis du genre à faire l'architecture de mon livre, et surtout à réfléchir aux mécaniques que je veux intégrer. Il y a toujours la place pour rajouter des trucs en cours d'écriture, car je ne fais pas un plan paragraphe par paragraphe, mais je vais surtout avoir les grandes lignes. Parfois, je vais rentrer un peu plus dans le détail à cette étape, mais tant que je n'ai pas mon architecture et mes mécaniques ludiques, je ne commence pas l'écriture à proprement parler !

Dès mon tome 1, par exemple j'ai caché des choses, certains paragraphes maudits (paragraphes auxquels on ne peut pas accéder naturellement en cours de lecture) qui ne seront déblocables que via les tomes futurs ! Donc tout est imbriqué. Je sais déjà comment va se dérouler ma série en 5 tomes et les très grandes lignes de l'intrigue.

Je travaille aussi beaucoup sur l'aspect produit (déformation professionnelle de mon ancien emploi de Chef de projet éditorial en jeux de société). Tout doit avoir une utilité et être facile d'utilisation pour le joueur, mais je pense aussi au coût de production et à la praticabilité pour l'éditeur et la prod' derrière ! Je n'écris pas un livre-jeu, je crée un produit. C'est vraiment différent, ça me force parfois à penser et repenser certaines mécaniques pour rendre ça faisable physiquement et à un prix de production contrôlé. Mon premier tome, par exemple, coûte moins de 15 €, ce qui est bas pour ce qui est proposé (que ce soit en rejouabilité, en temps de jeu, ou en plaisir ludique). Mais c'était un de mes objectifs de rendre le livre le plus abordable possible et donc de toucher le plus grand nombre !

Le tome 1 est une aventure open-world non linéaire, un petit défi pour un premier livre, car cela force à calculer des millions de chemins et d'enchaînements possibles. J'ai beaucoup réfléchi pour rendre l'expérience fluide en la gérant de manière invisible pour le lecteur-joueur. Il fallait que l'histoire reste cohérente, peu importe les choix et l'ordre qu'on choisit.

Comment as-tu élaboré les différents mini jeux de *La Revanche des Ombres* ?

Je me suis inspiré énormément de ce qui se fait dans le jeu de société, mais aussi dans les escape games. Chaque illustration de *La Revanche des Ombres* ne sert pas juste à illustrer, mais contient un mini-jeu, une énigme ou des indices qui s'intègrent à l'aventure.

Dans la version manuscrite du livre, j'ai passé plus de temps à faire les images qu'à

écrire l'aventure ! N'étant pas dessinateur professionnel, j'ai utilisé l'IA pour générer mes illustrations de base puis des logiciels de retouche d'image. J'ai passé énormément de temps à combiner, modifier et ajouter les éléments ludiques et les énigmes dans les illustrations.

La version éditée s'est basée sur mes illustrations évidemment, mais (et c'était une de mes demandes) toutes les illustrations ont été redessinées. Il n'y a plus un brin d'IA dans le livre édité aux éditions *Larousse* !

Qu'est-ce qui t'a poussé à vouloir faire éditer ton livre et comment s'est passée ta recherche d'éditeur ?

Dès le départ, c'était mon objectif d'être édité. J'ai pensé mon livre, mon produit, pour séduire le plus possible un éditeur ! Penser en termes de produit, ce n'est pas forcément inné pour la plupart des auteurs, mais dans le cadre de mon livre-jeu hors-norme, c'était un impératif pour moi. La nouveauté, ça attire autant que ça fait peur à certains éditeurs. La nouveauté c'est prendre un risque, et je suis très content que *Larousse* m'ait suivi dans cette aventure !

J'ai eu beaucoup de chance, je pense, car entre le moment où j'ai fini mon manuscrit et le moment où j'ai eu un accord signé avec *Larousse*, il s'est écoulé environ 2 mois. De ma première idée couchée sur papier jusqu'à la signature du contrat d'édition, il s'est écoulé même pas 6 mois ! Mon tome 2 par contre est déjà écrit depuis un an, mais *Larousse* ne me l'a pas encore signé, attendant de voir si leur pari sur mon tome 1 est payant ou pas avant de poursuivre l'aventure...

Auteur de livres-jeux, ça gagne bien ?

Ça dépend pour qui... j'imagine que Ian Livingstone, Steve Jackson et Jonathan Green ne sont pas à plaindre, mais la plupart des petits noms du microcosme du livre-jeu que je connais ne gagnent pas leur vie avec ça. Auteur, ce n'est pas un emploi qu'on fait pour l'argent, mais plus par passion ! Alors dans le segment des livres-jeux c'est encore plus vrai !

Si je gagne ma vie un jour uniquement grâce à mes livres-jeux, ce sera royal. Mais en attendant, c'est plus par passion que pour devenir riche ! Je préfère devenir célèbre et avoir une reconnaissance de mes livres-jeux et des innovations qu'ils apportent que d'être riche, mais de ne vendre qu'à une élite. Ça se reflète justement dans mon désir de tirer le prix le plus possible vers le bas. Je suis

rémunéré en pourcentage du prix hors taxes, donc logiquement plus le prix est haut, plus je gagne ! Mais je préfère être pas cher et toucher plus de monde que de m'en mettre plein les poches. La rémunération d'un nouvel auteur est tellement risible qu'autant tout faire pour être diffusé le plus largement possible, plutôt que capitaliser sur quelques euros de plus.

Quels sont tes projets ? Veux-tu écrire d'autres livres ? As-tu des idées de romans ou de jeu de société que tu voudrais développer ?

Les projets, j'en ai plein ! Trop diront certains... Que ce soit en série de livres-jeux ou dans d'autres OLN (Objets Ludiques Non Identifiés). Actuellement je travaille (quand je trouve le temps) sur un projet secret d'un nouveau type d'objet ludique interactif. Ce n'est pas (ou pas seulement) un livre-jeu, mais plus une refonte à ma sauce d'un produit qui (comme le livre-jeu) n'a pas ou peu évolué depuis de nombreuses années ! Mais je n'en dirai pas plus pour ne pas me faire voler l'idée ! Vous verrez quand (et si) ça sortira !

Si vous êtes curieux, n'hésitez pas à me suivre sur ma page Facebook : <https://facebook.com/Valentin.X.Auteur>

Merci beaucoup pour cette interview, pour ton enthousiasme et ta passion dans tes réponses, et encore bravo pour ta publication de *La Revanche des Ombres* !

Merci à toi pour ton invitation et n'oubliez pas :

Faites le Mal, mais faites-le bien !!

VALENTIN XICLUNA

LA
REVANCHE
DES
OMBRES



LAROUSSE

Titre : La Revanche des Ombres

Auteur : Valentin Xicluna

Editeur : Larousse

Nombre de paragraphes numérotés : 390

Mécaniques de jeu : sans dés, nombreux mini-jeux

A partir de : 12 ans