Flaw Forge Magazine

Instructions aux auteurs

1. Nom et adresse e-mail de l’auteur

Le formulaire de soumission demande un seul nom et une seule adresse e-mail de contact. Dans le cas d’un travail collectif, seules les informations de l’auteur correspondant doivent y figurer.

> *Remarque : chaque fichier de niveau contient les champs « Author », « Location » et « Contact », affichés en bas de l’application Flaw Forge Player lorsqu’un niveau est présenté. C’est là qu’il convient de créditer plusieurs auteurs (voir le manuel d’utilisation du Flaw Forge Editor).*

L’adresse e-mail de contact du formulaire de soumission reste privée et n’est jamais publiée. Les champs enregistrés dans les fichiers de niveau sont en revanche affichés publiquement dans le Player : les auteurs qui souhaitent rester anonymes peuvent y indiquer un pseudonyme et une adresse e-mail dédiée.

2. Format des fichiers

Vous pouvez soumettre autant de niveaux que vous le souhaitez. Les niveaux sont des fichiers .fflevel créés exclusivement avec le Flaw Forge Editor. Avant l’envoi, testez chaque niveau dans le Player avec la commande « Tester un niveau… » (Cmd-E).

Chaque fichier de niveau doit être nommé ainsi : **xx-NomDuNiveau.fflevel**, où « xx- » indique l’ordre dans lequel l’auteur propose de faire apparaître les niveaux, pour assurer une progression de la difficulté. Cet ordre n’est qu’une suggestion : les niveaux acceptés seront intégrés dans un ou plusieurs numéros du magazine, à la discrétion de la rédaction.

Tous les niveaux soumis doivent être réunis dans un dossier dont le nom comprend le nom de l’auteur et la date de soumission. Ce dossier doit aussi contenir un fichier **index.json** qui liste les fichiers .fflevel dans l’ordre numérique, au format suivant :

```
[ "01-FirstLevelName.fflevel", "02-SecondLevelName.fflevel",
"03-ThirdLevelName.fflevel" ]
```

Le formulaire de soumission accepte une archive .zip de ce dossier.

3. Langue

Les titres des niveaux, les introductions, les noms des composants et la lettre d’accompagnement doivent être rédigés en anglais. Les traductions (actuellement en français) sont ajoutées par la rédaction lors de la publication.

4. Lettre d’accompagnement

Chaque soumission doit être accompagnée d’une lettre en trois parties :

Partie 1 — Description des niveaux : pour chaque niveau soumis, indiquez :

- une difficulté proposée, de 0 (facile) à 3 (très difficile) ;
- un court argumentaire d’une ou deux phrases (175 caractères maximum, espaces compris) pour présenter le niveau dans le magazine.

Partie 2 — Informations sur l’auteur (facultatif) : quelques mots sur le ou les auteurs.

Partie 3 — Accord de publication : une déclaration explicite par laquelle l’auteur accepte les conditions de publication de la section 7, et précise comment il souhaite être crédité (nom réel ou pseudonyme ; affichage ou non de la localisation et du contact).

---

5. Critères de sélection

- **Jouabilité :** le niveau doit pouvoir être joué (et gagné) à au moins une des trois vitesses disponibles.
- **Graphisme :** tous les composants doivent être des images originales créées par l’auteur (40 × 40 pixels maximum à 72 dpi chacune). L’auteur est seul responsable des droits sur le contenu soumis.
- **Originalité :** les composants comme la conception de la chaîne de montage et de son décor doivent être entièrement originaux. Toute soumission qui reproduit un niveau déjà publié, ou ne le modifie que très peu, sera refusée. Les soumissions sont automatiquement comparées aux niveaux déjà publiés.

Tout niveau dont on découvrirait par la suite qu’il porte atteinte aux droits d’un tiers ou qu’il copie un niveau publié sera retiré du magazine.

---

6. Processus d’évaluation

Chaque niveau ou groupe de niveaux est évalué par le comité éditorial. L’auteur correspondant reçoit en général une décision par e-mail dans le mois qui suit la soumission.

En cas de demande de révision, l’auteur dispose en général d’un mois pour soumettre une version révisée, accompagnée d’une lettre expliquant, point par point et pour chaque niveau, les modifications apportées en réponse aux commentaires des relecteurs.

---

7. Droits de publication

En soumettant un niveau, l’auteur confirme détenir tous les droits sur son contenu et accorde à Flaw Forge le droit gratuit et non exclusif de le publier, de le diffuser et de le traduire dans le Flaw Forge Magazine et le Player, sur toutes les plateformes, en citant pleinement l’auteur.

---

8. Contact

Pour toute question, ou en cas de réponse anormalement tardive : chris@flawforge.com