

## Powered by Mücke Spiele

**Sujet** Aide au  
développement de jeux

**Date** 27 avril 2015



### 1. La base

a) **Groupes cibles** : cette offre a été conçue pour les concepteurs de jeux et autres personnes (ci-après dénommés "auteurs"), qui ont développé un jeu de société ou un jeu de cartes , mais qui n'ont pas trouvé d'éditeur pour le publier, ou qui veulent conserver les droits de leur travail.

b) **Connaissances de base** : [www.spielmaterial.de](http://www.spielmaterial.de) / Mücke Games (ci-après dénommé "Mücke Spiele") fournit une assistance complète à l'auteur dans le développement, la réalisation et la distribution de son jeu. En général, Mücke Spiele ne prend pas part aux risques commerciaux, mais apporte son expertise et son savoir-faire ainsi que les structures existantes en tant que fournisseur de services pour le projet. L'auteur reste le seul propriétaire de son travail et supporte seul le risque entrepreneurial de son projet.

### 2. Aspects / Modules

#### a) **Travail éditorial** :

Dans un premier temps, Mücke Spiele fournit à l'auteur un examen éditorial du jeu, pour s'assurer que le jeu fonctionne et qu'il est commercialisable. Sont compris les sessions de test avec différents groupes de joueurs et d'auteurs, l'analyse d'un groupe cible, une analyse AFOM ainsi qu'un premier calcul approximatif.

Si besoin ou voulu, Mücke Spiele aidera à l'amélioration / l'optimisation du jeu, y compris pour jouer (mécaniques, processus, interactions, etc...) et pour la production (choix des matériaux, calcul, etc...).

Si besoin, Mücke Spiele assistera l'auteur dans la création d'un modèle approprié ou dans l'optimisation d'un modèle existant. Mücke Games collabore avec plusieurs illustrateurs qui sont dans l'industrie du jeu.

#### b) **Financement** :

Un des résultats du processus d'édition est un calcul financier. Cela a pour résultats de savoir répondre à la question du financement du projet. Dans ce cas, l'auteur a les possibilités

suivantes :

- *Financement classique* : soit par des fonds personnels ou en empruntant,
- *Financement par un sponsor* : selon le jeu (pour les plus thématiques), vous pouvez essayer de couvrir une partie des frais occasionnés par des sponsors. Mücke Games a acquis une expérience grâce à des projets pour plusieurs villes dans lesquelles avaient été créés des jeux sur des problèmes locaux, ou bien sur des projets ou sujets interrégionaux.
- *Financement participatif* : est une méthode de financement par laquelle les projets peuvent s'autofinancer (dans ce qui s'appelle une campagne). Les investisseurs sont par habitude représentés par un grand nombre de personnes – en général des internautes. Vous pouvez viser un financement complet ou même un financement partiel. Voici les aspects positifs, et en particulier :
  - **Risque financier faible** : Le jeu est réalisé (c'est-à-dire produit) seulement si assez de fonds sont levés – en principe, la vendabilité du projet devient plus claire à ce moment. Le risque est limité aux coûts de présentation. Cependant, ceux-ci peuvent être élevés car des illustrations professionnelles et au mieux une vidéo sont des aspects essentiels d'une campagne réussie. Un projet de financement participatif peut échouer s'il n'y a pas assez de soutiens trouvés.
  - **Effet commercial** : Bien que le jeu ne soit pas encore produit, des personnes discutent déjà du projet et un intérêt est déjà créé.

Mücke Games a accompagné plusieurs campagnes de financement participatif et les a menées à bien pour sa propre maison d'édition.

c) **Éditeur / Distribution** :

Un avantage majeur pour l'auteur est qu'il peut s'appuyer entièrement sur l'expertise et les structures existantes de Mücke Spiele. Il n'est pas nécessaire de créer sa propre maison d'édition. En particulier, voici les aspects suivants :

- **Éditeur** : "Powered by Mücke Games" = le jeu apparaît grâce à l'éditeur Mücke Spiele. Cela permet de résoudre quelques problèmes individuels telles que des questions de légalité (EAN, sécurité des composants, logo CE) ou des relations avec les médias (communiqué de presse, newsletters, médias sociaux).
- **Distribution**: Vente active du jeu (sur les pages de [www.spielmaterial.de](http://www.spielmaterial.de), par le biais de détaillants du monde entier, lors de salons sur lesquels se rend Mücke Games) y compris des activités de livraison (via [www.spielmaterial.de](http://www.spielmaterial.de)), l'utilisation pour le stockage d'entrepôt et des activités de comptabilité.

### 3. Accords contractuels

Les aspects énumérés ci-dessus entre l'auteur et Mücke Spiele sont inscrits dans un accord écrit. Comme chaque projet de jeu a des besoins différents et aussi des variations dans les modules requis, cet accord est fait individuellement et conjointement par les parties. Mücke Games essaiera de s'adapter autant que possible à l'auteur en ce qui concerne ses exigences. Les accords définis portent sur les aspects principaux suivants :

- Définition des modules sur lesquels Mücke Spiele va travailler,
- Niveau de chaque activité / Répartition des tâches individuelles entre l'auteur et Mücke Games,
- Définition d'un calendrier précis / de la durée de planification,
- Aspects financiers (budget du projet, frais).