

Éditions Gladius International

Voici quelques questions qui nous sont fréquemment posées :

Dois-je faire protéger mon idée?

Il est assez difficile de protéger une idée. Comme nous rencontrons plusieurs concepteurs et que très rares sont les concepts jamais exploités, il arrive que lors d'une même journée de concepteurs, deux ou plusieurs aient le même genre d'idée. Avoir une bonne idée pour un jeu, ce n'est que 1 % du travail et tout le reste est à faire. Nous ne pouvons malheureusement signer aucune entente de confidentialité, libre à vous de nous présenter votre projet. Cependant, sachez que jamais les Éditions Gladius ne perdront leur nom à voler une idée présentée.

Que faites-vous lorsque vous décidez d'éditer un jeu?

Lorsque nous éditons un jeu, il faut compter un minimum de 12 à 18 mois pour compléter les étapes, c'est à dire, les tests, le graphisme, l'impression, la production, l'emballage et la distribution. Environ 1 % des jeux présentés sont acceptés pour les tests. Vous n'avez aucun montant à investir, nous nous occupons de tout ce qui est nécessaire pour la fabrication c'est à dire, graphisme, boîtes, impression, production etc.

Que se passe-t-il lorsque vous retenez une idée?

Si votre idée est retenue, deux possibilités peuvent être offertes : soit nous achetons le concept ou, comme dans la plupart des cas, nous versons un montant à l'auteur sous forme de redevances sur les ventes. Les redevances sont calculées sur le prix de vente aux détaillants. Dans un cas, comme dans l'autre, nous développons l'emballage, procédons à la fabrication et à la distribution.

Advenant le cas où mon jeu vous intéresse, est-ce que je peux participer à toutes les étapes de conception (design, fabrication de la boîte, etc.)?

Si le projet nous intéresse, il sera soumis à nos graphistes, et à notre équipe d'experts, afin de satisfaire à nos normes. Vous pourrez cependant être mis au fait des développements, toutefois, nous prenons en charge chacune des étapes.

À quels genres de jeux de société s'intéresse votre entreprise?

Nous nous spécialisons dans les jeux éducatifs et stimulants pour les enfants, mais notre gamme de jeux est assez variée (parcours, jeux de poches, soirées de drame et enquête, jeux questionnaires, etc.). Nous ne sommes cependant pas intéressés par les jeux à caractère religieux, sexuel ou politique, ni par les jeux électroniques.

Vous pouvez voir notre gamme de produits sur notre site Internet, au www.gladius.ca



À quel public s'adressent vos jeux?

Nos jeux s'adressent à tous les âges, enfants, famille, adultes. Cependant, la plus grande demande actuellement se situe au niveau des jeux pour enfants.

Quel est votre marché?

Le Canada, la France et la Belgique.

À quel niveau se situe votre expertise?

Nous sommes concepteurs, fabricants et distributeurs de jeux.

À quel stade un jeu doit-il être rendu pour qu'une présentation soit possible: prototype ou final?

L'important est que le jeu soit rodé le plus possible. Un jeu, c'est bien plus qu'un beau graphisme. Il faut que le jeu ait été testé par plusieurs personnes, que des fiches d'appréciation aient été remplies, que les gens aient envie d'y rejouer et que les règlements soient clairs, sans fautes ni ambiguïtés. Le concept du jeu doit être le plus près possible d'une mise en marché. Il n'est pas nécessaire d'investir sur un beau visuel, puisque normalement, nous le reprenons, pratiquement en entier afin que celui-ci soit conséquent avec le reste de notre ligne, ainsi que nos formats de boîtes. Il ne faut pas oublier toutefois que lorsque vous venez nous rencontrer, vous présentez un projet à un investisseur. C'est à vous de faire en sorte d'être le mieux préparé possible afin de mettre toutes les chances de votre côté. Il est certain que plus le jeu est prêt de l'étape de la mise en marché, plus c'est intéressant. Sachez néanmoins que nous sommes extrêmement sollicités et c'est souvent une question de « timing » et de demande sur un type de jeu en particulier sur le marché.

Pour procéder à la fabrication dois-je déposer une mise de fond?

Vous n'avez aucun montant à investir, nous nous occupons de tout ce qui est nécessaire pour la fabrication, c'est à dire : graphisme, boites, impression, production etc.

La mise en marché exige t-elle la fabrication d'une quantité minimum? Lorsque nous mettons un jeu sur le marché, la première production est de l'ordre de plus ou moins 5000 jeux.

Qui s'occupe de la publicité?

Nous nous occupons de tout ce qui est publicité, du marketing ainsi que de la promotion.



Qui assume les coûts de distribution?

Nous assumons les coûts de distribution.

Qui fixe le prix de vente aux consommateurs?

Nous évaluons les prix de vente selon les coûts de production.

Finalement, nous nous permettons de vous transmettre un lien vers la FAQ de Bruno Faidutti, qui est sans doute l'auteur français le plus prolifique des 20 dernières années. Il est l'auteur, entre autres, du célèbre « Citadelles ». Sur son site, il prend la peine de répondre à une foule de questions que peuvent se poser les concepteurs.

<http://www.faidutti.com/index.php?Module=divers&id=539>

En espérant que ces précisions sauront mieux vous éclairer.

Jinny Sanschagrin

Ventes et marketing

Tél. : 418 681-2555 poste 223

Télec. : 418 681-6440

jsanschagrin@gladius.ca

www.gladius.ca

